軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

Designed by JiunHongLin

龍騎士IV

81

1995年12月號

《SUPER NEW FILES》
銀河飛將IV Hexen: Beyond Heretic 絕地大反攻II
Stonekeep 等7款國外Hot Game介紹

《超級檔案夾》
春秋爭霸戰2 3X3 EYES三只眼變成 魔水晶物語
辛巴達幻境奇航 西楚霸王 項羽 龍騎士IV
創世聖戰 鐵甲紀元之戰魂 等14款中文新品介紹

《新GAME熱報》
銀河英雄傳說IV EX 地下城主2 3D小旅鼠 馬場大亨

《遊戲攻略》
世紀末商業革命 宇宙傳奇VI 南極冰怪
終極動員令 古怪精靈大冒險(下) 劍留痕

《遊戲獵人》
凱撒大帝II 魔法飛毯2 十字軍 致命快感
美國陸戰隊戰鬥機 倉庫番 世紀末商業革命
特勤機甲隊II 等14款精彩評析

《百戰天龍》
Hexen 試玩版無敵秘技
格鬥悍將魔王呼叫法
致命快感-光速飛車
Battle Beast 超級秘技
大銀河物語殲敵秘技

同級生2最佳女主角
票選活動熱烈進行中

《98精品店》
雷の戦士 リザレタト
逢魔の迷宮
Yes! HG 死霊の山

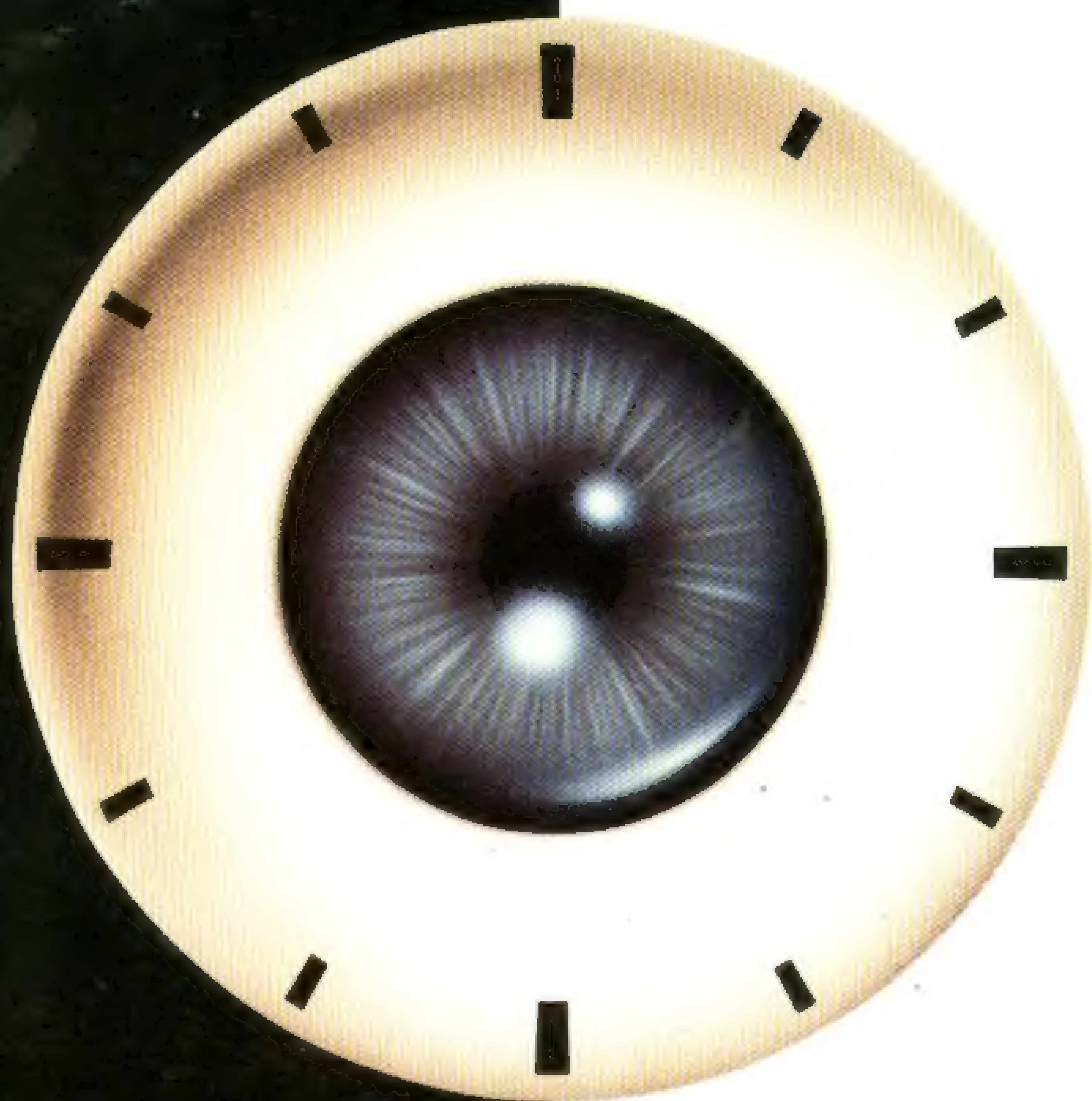
《DOS/V 八百屋》
亞紀子 花月女學園 SEX

《PC地帶》
便宜又大碗的音效卡-海音卡
次世代音樂新主流-超能力

全省電腦經銷商・書局均售 NT$199 HK$58 RM$25

SOFT WORLD MAGAZINE · DECEMBER 1995 · ISSUE 81 · PC GAME · PC 98 · DOS/V · CD TITLE · HINT & CLUE ······ 最新情報 SOFT WORLD MAGAZINE





你的電腦有嘴嗎？

首度引進梯形共振概念的超防磁多媒體電腦專用喇叭

●根據一項統計：

平均每一台多媒體電腦內皆含了一片少則２～３０００元多則７～８０００元的音效卡，您清楚在您電腦內的音效卡裝的是聲霸卡ＰＲＯ？莫札特？ Spectrum？８位元？１６位元？或ＰＣ　ＳＰＥＡＫＥＲ呢？

●根據一項有趣的統計：

凡是使用或更換過兩種以上音效卡的人都會驚訝的發現，其實在換了音效卡後，雖然聲音會感覺稍許不同，不過實在無多大差別！原因到底何在呢？Ｂｅｃａｕｓｅ・・・「喇叭」！

●根據另一項更有趣的統計：

每一台多媒體電腦內之廠商所贈喇叭，其防磁強度、輸出功率、訊號雜項比、訊號強度之價值大部份平均皆為新台幣５０～２５０元之產品。

●多媒體電腦專用之發聲机誕生了：

阪京引進日本設計技術理念之超防磁多媒體電腦喇叭將讓您耳目一新；運用在 EM98MPC 上最新的「梯形共振概念(Trapezoid Resonance Design)」讓您只需花最少的錢便得到最大的音效比；其超防磁強度更可讓您縱使將喇叭放入主機內也不會感覺到有任何影響。

●建議您找一台能與自己音效卡相匹配的喇叭！

●請關心您「電腦的嘴」！



全国絶賛発売中

EM98MPC
市場建議售價：NT$1200

EM99MPC
市場建議售價：NT$2200





阪京實業股份有限公司
台北市東園街八號
經銷商服務專線：（02）332-8927

編輯室報告

11月 15 日早晨 10 點，驕陽高掛，白雲片片，天氣稍熱，但偶有微風輕輕吹過，黃曆上說今天是喬遷的好日子。雜誌社內所有的桌椅、電腦、書籍、文件、還有很多很多的遊戲，在社內衆壯丁和女傑歷時兩天的辛勤〝抬舉〞下，一個個兒地安然但有微恙的到了新家。終於…要離開這整整孕育 80 期軟體世界雜誌的地方了！望著搬遷過後一片凌亂的辦公室，腦海裡掠過昔日在此埋首工作和打混摸魚的片段，雖有幾許懷舊，但心中並無不捨之念。因爲我知道新的地方，將會有嶄新的開始和全新的希望。

想想從誕生到現今，六個寒暑，二千多個日子，軟體世界雜誌在編輯部、衆作家和各廠商的通力合作下，慢慢成長、漸漸茁壯。在這段不算長也不算短的編輯歲月裡，雖然有掌聲、也有噓聲，但讀者們熱情的支持和鼓勵，一直是雜誌社不斷求新和向前邁進的動力。感謝大家長久以來的愛護，雜誌社雖然搬了新家，但爲讀者服務的心，仍是一本初衷，永遠不變。

駐美特約編輯暨軟體世界全球資訊網計管理員－莊振宇，爲應遷社之喜，特將本刊的 HomePage 改頭換面、徹底翻修，不僅面子換了，連裏子也不一樣囉！還沒參觀過的朋友或已經拜訪過的網友，一定得進來坐坐，不過進來觀賞的同時，別忘了留一封信給編輯部喔！因爲有你們寶貴的建議，編輯部才能提供更多、更好的服務，製作出更完美、更有看頭的 HomePage 。

每到年底年初，總會有一些讓讀者心動和驚喜的事情發生，不是一大堆跳票已久的遊戲在這個時候蹦出來，就是訂雜誌、送贈品的贈獎活動， 國外如此，國內也不例外。當然本刊不能免俗的，也在近一、二個月陸續舉辦一連串的贈獎活動。除了上個月本刊與歡樂盒公司聯合舉辦的「同級生 2 最佳女主角票選活動」持續進行外，接下來與第三波文化事業股份有限公司共同舉辦的好禮相贈活動，亦會在下個月開始進行；此外除上述的兩個活動外，本刊還爲讀者們準備了國外遊戲公司提供的一百餘項的神祕好禮。所有的獎項內容自會在 96 年的一、二月號雜誌上陸續公佈，屆時別忘了看看有那些精彩好禮唷！

一年一度的聖誕節即將來臨，在此除了祈禱廠商們應允的遊戲能按時發行外，也希望讀者們能有個快樂的聖誕節。





演出人員

發行人兼社　長／王俊雄
總　編　輯／李初陽
主　編／鍾文慶
文字編輯／李永治、呂重達、韓希如、葛文怡
編輯助理／范家珍
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂淑瑛
光碟主編／李俊賢
程式總監／石志清
打字排版／陳禮英、伍美蓉

特約編輯／蘇經天、許德全、莊振宇
特約作家／
曾昭奇、王彰懋、廖奇建、黃俊銘、
徐國振、劉昭毅、駱婷婷、何　布、
葉明璋、朱學恒、卜起經、黃振倫、
黃文龍、侯育宏、王詠文、陳志明、
劉建台、葉宗明、俞伯翰、黃啓禎、
劉稼禹、羅元聰、賴福鑫、林旭中、
傅冠彰、劉建良、徐維成、鍾凱文

廣告企劃／曾玉琴
廣告專線：（ 07 ）815-1063
傳眞：（ 07 ）815-1064

發行所／軟體世界雜誌社
電　話：(07)8150988 轉 223 、224 、
傳　眞：(07)815-1064
地　址：高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
E-mail：swm@ksts.seed.net.tw
URL：http://www.soft-world.com
電子郵件信箱／swm@ksts.seed.net.tw
投稿信箱／高雄郵政 18-69 號信箱
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
訂戶服務專線／（ 07 ）815-1991

封面提供／歡樂盒公司
版面設計／林俊宏

法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

南區業務／高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
TEL：（ 07 ）815-0988
轉 250 、251
FAX：（ 07 ）815-1015
北區業務／台北市南港路二段 99-10 號 1F
TEL：（ 02 ）788-9188
中區業務／台中市西屯區洛陽路 148 號
TEL：（ 04 ）311-8774
香港業務／香港九龍深水埗海壇街 163 號
銀海大廈 1F B.C 室
FAX：002-852-7280999
TEL：002-852-7292781
星馬業務／8A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia
TEL：60-3-333-0730
FAX：60-3-333-0731
大陸地區代理／天下兄弟遊戲匯集
TEL：002-8620-3855531

軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY



第81期目錄

● 中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
● 中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。

★最佳女主角票選活動



詳情請看內頁

●閒閒猜廣告

看廣告還能得到免費的遊戲？不要懷疑!!只要你能猜出以下經過局部分割的畫面內容，究爲哪家公司發行(請填入廣告索引中之公司編號)，幸運之神就可能與你同在。請將答案寫在選票下的《閒閒猜廣告》答案表中(答案將依廣告索引所登列爲準)。

提示：請詳閱本期各頁廣告內容



80期閒閒猜廣告解答

A(5)B(23)C(22)D(27)E(20)F(10)G(13) H(12)I(17) K(16)L(21)M(26)N(4) O(9)P(11)Q(18)R(6)S(15)T(14)U(8) V(25)W(24)X(1)

中獎人名單

台北縣—徐廣平・台北縣—李銘鋌・台北市—葉藹萍・台中縣—黃慶昌・台中縣—劉柏重・高雄縣—容志恆・屏東市－林崇偉・屏東市－黃于釗
新竹市－楊育哲・彰化縣—鄭友傑・

【以上中獎人可獲國內已出版遊戲軟體（不限出版公司），請速電洽本社】

第81期廣告索引

讀‧者‧票‧選



20 & Best 5

●統計日期：10月29日～11月28日　●廢票：120　●其他：152
●總得票數：2028票　●資料來源：軟體世界雜誌80期選票

1 仙劍奇俠傳　840

□大宇　□RPG　□上期排名：1



閒來沒事 High 一下…嘿嘿…打遍天下無敵手，五度封王我先鋒…好個強　GAME 殺出、黑馬突圍，逆轉乾坤、諸家名 GAME 圍堵…呵呵呵…三分遠投、百步灌籃？有聽過上錯天堂投錯胎，沒料到 NBA 擺的竟然是打錯場地糊錯籃的烏龍陣式…再說人言謂之信，言而有成是謂誠，說什麼炎龍吃月餅，光輝到十月，過了中秋節，炎龍吃湯圓，還說龍涎補身，足可提升一甲子功力…哼！眞是誠信可議…呼！炎龍兄，您這次又想吃什麼呀 ?! …喝！五度王在此，心中有 BB …我咧…（ High ）^{n}，$5 \leqq n \leqq \infty$

2 炎龍騎士團 II　186

□漢堂　□角色戰略　□上期排名：2



有道是柔者生之徒，強者死之徒，看仙劍這氣焰充滿陽剛之氣，榜首寶座應是指日可待…嘿嘿…小龍乖…我絕不會讓你的口水白流…嗄 ?! 流不出來？噢…快想想耶誕大餐吧…哈哈…炎龍隨時有新鮮的點子吃…說什麼 n 小於等於無限大，哼！炎龍在此，你的 n 頂多等於 5 …看過立委選舉，騎士守則再加一條…誠信擺一邊，配票最重要…炎龍在此公開呼籲：搶救炎龍、動員配票；榜首寶座、換人坐坐…隔壁的，你三國英傑人口衆多，想必票源旺盛，爲大局著想…按怎？配－－配吧.!!

3 三國志英傑傳　141

□第三波　□策略　□上期排名：4



唔…仙劍五度稱王，氣焰高張，爲大局著想，配票一事理當…主子！切莫聽信纔言，軍師我掐指一算，就算榜內所有票數全部配給炎龍也未有勝算，何況咱們與炎龍僅得 45 票差距，拿下炎龍攻佔寶座大有可爲，配票一事萬萬不可……軍師足智多謀所言極是，上回宴無好宴，這陣喝龍涎，所幸軍師婉拒五加侖裝的口水龍涎未釀成大禍…主子！將計使計，三國眼前龍體大虛，速遣末將前往慰問藉機游說配票一事，如此…這般…哈！軍師高謀，靜待佳音…得令！末將速速就回…

4 三國志 IV　69

□第三波　□策略　□上期排名：4



不得了啦了不得…報…報告老大…軍師來訪…老三且慢，兵來你擋，軍師來…嗯！稀客臨門，開中門迎接…接風洗塵理所當然，軍師過謙啦…喔！龍體欠安？沒有的事…啥 ?! …唔…當然當然…。報告老大，如此…這般…俗話說講究不如將就，選日不如撞日，狗急不如跳牆，人死不如附身，想我三國入榜經年無緣刻字，不如將選票附身在三國宗親身上代爲刻字，也好交待…呸！職棒帥哥尙能起死回生，爾輩竟長他人志氣，上次退回五加侖裝，這次又聽信妖言，再犯一案看我如何處置！嗚！老大英明.!!

5 中華職棒 II　52

□軟體世界　□運動　□上期排名：6



哼！說好跟你 CHANGE 一下好與美少女一親芳澤，沒想到卡個啊嚕吧，眞是大煞風景，給你機會，沒想到光擺個三分遠投、百步灌籃的姿勢就擺半天，一出手還溯出場外。算了！你就甭打籃球順便喝湯圓啦.!!啥麼 ?! 再給一次機會？這次有特勤機甲隊？…唔…這個嘛…哦 ?! 還有美少女和轉校生…我瞧瞧…嘿嘿…啊嚕吧還在呀，你少來這套…還要三分遠投？算了！還是先看看我的四分紅不讓吧… Hit ！ Hit ！四分紅不讓…我咧…田田乎伊去…鏘～.!!

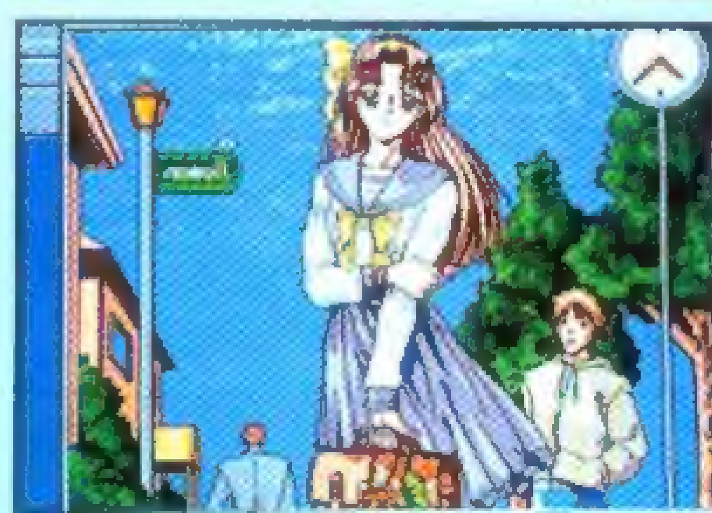
本月新秀



Westwood 年度戰略力作果然勁道十足，動感悅耳的配樂、操作簡便的界面、50 餘個獨立的關卡和可捉對廝殺的網路對戰功能，足能讓戰略迷廢寢忘食。甫一發行，便直竄第12名位置，以其整體表現及魅力來看，進軍 Best 5 應指日可待！

【終極動員令】

本月焦點



遊戲內容模擬了女高中生在學校及家庭生活中，可能遭遇的各種狀況和事件。而玩家對劇中人物－麻里子面對事件的處置或決定都會影響到其未來的發展和結果。本期因其躍昇幅度達 15 名之多，故特選爲本月焦點。

【轉校生】

大略分析本期票選結果，計有新進榜遊戲五款（含魔法飛毯Ⅱ本期回榜）：退榜遊戲五款（魔界之泉、武將爭霸Ⅱ、魔法師寶典、虎之心、特效戰士），全榜計有 9 款名次上升， 10 款名次下降，各遊戲之排行狀況略作以下說明：

繼天使帝國Ⅱ（ 64 期～ 67 期）及美少女夢工場Ⅱ（ 68 期～ 72 期）分別拿下軟世排行連續四期榜首記錄後，盛焰凌人的楓之舞亦不甘示弱立即跟進（ 73 期～ 76 期），並曾突破難得的千票記錄。不過，這些風靡一時的名 GAME 在五度王的封號前都告馬前失蹄、臨門飲恨；直到仙劍締造各項佳績於上期篤定四度封王並仍拉出六百餘票的票距，仙劍五度王的臆測方才引來諸家名 GAME 圍堵、強 GAME 殺出、黑馬突圍、美女牌效應的耳語聲浪，不料這股圍堵的危機意識並未奏效，仙劍於本期依然拉出六百多張的票距，穩坐五度王寶座，讀者熱情的選票行情為仙劍邁向十連霸（？）奠下良好基礎。相形之下，三國Ⅳ及中華職棒Ⅱ則採長年在榜累積票數的穩健保守作風，稍後竄起的炎龍Ⅱ與英傑傳則奮力追趕，期望拉近票距，本期與榜首以 654 及 699 票之差距分佔二、三名，而英傑傳名次再次挺進掠過三國Ⅳ，更以 45 票落差與炎龍Ⅱ展開拉鋸。另外，上期退出 BEST 5 的職棒Ⅱ本期以一票領先，再度奪回 BEST 5 守關寶座。如鴨子划水般的票數張力，正在榜內悄悄蘊釀擴散…

提起 95 年 NBA 職籃，上期出手，以一票之差涮出 BEST 5 榜外改任 TOP 20 領軍，相信再度跌破不少金框眼鏡，不過 NBA 百步灌籃的英姿未改，目標依舊是 BEST 5 籃框，然而擁有 4 席升幅熱力的特勤機甲隊Ⅱ，則正虎視眈眈近逼 NBA 職籃，邁向 BEST 5 之路仍大有可為；榜內同樣擁有升幅實績，原任上期 BUFFER 領軍並獲上期新秀殊榮的十字軍（ +7 名）將改弦易轍不再東征，可能先行北伐拿下領軍，再行西征攻入 BEST 5 ，不過十字軍首要之務必先清剿鬼屋內的幢幢魔影，拿下終極動員令，壓下浮來浮去的幽浮Ⅱ和轉來轉去的轉校生，其中由 BUFFER 25 晉升的轉校生擁有本期最大升幅（ +15 名）獲列本月焦點，而終極動員令則因新進榜最高名次拿下本月新秀，看來十字軍北伐西征必須力上加力才行。至於其他升幅遊戲方面，獲列上月焦點的幽魂以 7 片 CD 大包裝驚悚面市，本期熱力有限未如預期，僅冒出 BUFFER 暫居 TOP 20 車尾（ +3 名），而超級大富翁則小挺一席名次。降幅方面，膾炙人口的超級快打旋風Ⅱ擁有全榜最大降幅（ -9名，退榜遊戲除外），而美少女特勤組（ -3名）和模擬城市 2000 （ -5名）同遭下挫命運。另外， TOP 20 榜內計有 4 款遊戲名次原封不動，定力過人，分別是美少女夢工場Ⅱ（ 8名）、幽浮Ⅱ（ 10 名）、鬼屋魔影Ⅲ（ 12 名）及王子傳奇（ 15 名）。

至於 BUFFER 中，本期改由 TOP 20 貶入的天使帝國Ⅱ坐入具有指標作用的領軍寶座，至此天使美名與輝煌戰果恐將留待追憶，不過在天使光芒逐漸隱褪的同時，黑暗天使本期現身，無獨有偶地，武將Ⅱ於本期退位，格鬥悍將卻及時出現，未知將在榜內造成什麼影響，此外由 TOP 20 貶入的遊戲尚有燃燒的野球Ⅳ、聖少女戰隊Ⅱ同挫 7 席名次。而致命快感本期入榜居新進榜名次第二，魔法飛毯再度回榜、明星志願小跌一名。

立委選戰方剛落幕，總統大選正牽動全國熱浪，此時傳出阿共仔又將在大選前再度發動軍事演習，引來全國民眾反彈、同仇敵愾，台海大對決應聲再漲兩席，鬥智不鬥力的危機意識更讓臥龍傳再漲五席，奉勸阿共仔立即放棄勞民傷財、忤天逆民的實彈演習，中、台互推代表隔岸連線來場台海大對決〝友誼賽〞，聊解阿共仔黷武窮兵的心疾即可…啥？台海大對決沒有連線功能？…＊@#★…

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	票數
6	5	95年（NBA Live 95）美國職籃大賽	憶弘	運動	51
7	11	特勤機甲隊Ⅱ	華義國際	戰略	44
8	8	美少女夢工場Ⅱ	精訊	模擬養成	35
9	7	軒轅劍外傳－楓之舞	大宇	角色扮演	31
10	25	轉校生	華義國際	模擬養成	28
10	—	幽浮Ⅱ－深海出擊	第三波	策略	28
12	—	終極動員令	第三波	戰略	24
12	—	鬼屋魔影Ⅲ	軟體世界	冒險	24
14	21	十字軍	ORIGIN	動作解謎	19
15	—	王子傳奇	漢堂	角色扮演	18
16	13	美少女特勤組	天堂鳥	冒險	16
17	18	超級大富翁	軟體世界	智育	14
18	9	超級快打旋風Ⅱ	第三波	動作	13
18	13	模擬城市 2000	電腦休閒世界	模擬	13
18	21	幽魂	第三波	冒險	13

票選活動

台南縣✕蘇冠儒
台南市✕陳江榮
高雄縣✕黃欽明
高雄縣✕張靜依
台中縣✕李瑞峰
台中市✕林彥吉
台北縣✕郭典育
台北縣✕蔡文斌
台北市✕朱國源
台北市✕王少傑
嘉義縣✕林俊賢
花蓮市✕鍾拓儒
桃園縣✕王致鈞
宜蘭縣✕余昌翰
宜蘭市✕林正豪
新竹市✕楊忠效
新竹縣✕謝國瀚
彰化縣✕謝如軒
彰化縣✕黃順意
高雄市✕黃孟昭

中獎名單

●以上二十名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體磁片版任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

The Buffer 21～30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
21	15	天使帝國Ⅱ	大宇	12
22	27	臥龍傳	松崗	11
23	25	閏八月台海大對決	軟體世界	10
23	—	致命快感	松崗	10
25	18	燃燒的野球Ⅳ	軟體世界	9
25	—	魔法飛毯Ⅱ	憶弘	9
25	—	格鬥悍將	熊貓	9
25	—	黑暗天使	微波	9
25	24	明星志願	大宇	9
25	18	聖少女戰隊Ⅱ	華義國際	9



新片動向

提供國內出片

十二月份

1 日 ●英倫霸主 CD 版 【松崗】
類型：策略 售價：840
●同級生 II CD 珍藏版 【歡樂盒】
類型：冒險 售價：1200

5 日 ●飆舞點歌唱機 【亞碟】
類型：教育 售價：660
●立體小旅鼠 CD 版 【松崗】
類型：智育 售價：840

8 日 ●天使們的午後—轉校生 【天堂鳥】
類型：冒險 售價：540
●天使們的午後—轉校生 CD 版 【天堂鳥】
類型：冒險 售價：540

15 日 ●巨人的花園 CD 版 【亞碟】
類型：教育 售價：未定
●快樂農場 CD 版 【亞碟】
類型：教育 售價：未定
●七彩島的故鄉 CD 版 【亞碟】
類型：教育 售價：未定
●黑暗天使 【微波】
類型：動作角色扮演 售價：未定
●創世聖戰 【精訊】
類型：戰略 售價：未定
●汽車大亨 CD 版 【松崗】
類型：策略 售價：690
●飛狼大戰卡曼契 CD 版 【松崗】
類型：模擬 售價：890
●銀河英雄傳說 IV EX CD 版 【微波】
類型：戰術策略 售價：800

18 日 ●七英雄物語 【天堂鳥】
類型：角色扮演 售價：750
●七英雄物語 CD 版 【天堂鳥】
類型：角色扮演 售價：750

30 日 ●鐵血聯盟 CD 版 【松崗】
類型：策略角色扮演 售價：690

上旬 ●黃飛鴻鐵雞鬥蜈蚣 【歡樂盒】
類型：動作 售價：未定
●千變少女—米娜 CD 版 【新潮館】
類型：冒險 售價：580
●第 11 個小時 CD 版 【第三波】
類型：冒險 售價：1350

中旬 ●同級生 II 【歡樂盒】
類型：冒險 售價：未定
●革命—阿曼尼斯開國啓示錄 CD 版 【幸福鴨國際】
類型：策略角色扮演 售價：未定
●革命—阿曼尼斯開國啓示錄 【幸福鴨國際】
類型：策略角色扮演 售價：未定
●星戰 3000AD CD 版 【英特衛】
類型：模擬冒險 售價：未定
●俠客遊中文版 【第三波】
類型：角色扮演 售價：未定
●記憶拍檔—動物篇 【第三波】
類型：教育 售價：420
●勁爆美式足球 96'CD 版 【第三波】
類型：運動 售價：1200
●警察故事 V—霹靂小組 CD 版 【第三波】
類型：冒險 售價：1350
● Thexder 2 CD 版 【第三波】
類型：動作射擊 售價：1200
●夢幻天使 【鷹揚】
類型：戰略 售價：未定
●格鬥美少女 【幸福鴨國際】
類型：策略 售價：未定
●遊戲天碟 III 【富爾特】
類型：綜合 售價：未定
●頑皮鬼闖天關 【富爾特】
類型：動作 售價：未定

下旬 ●運鏢天下 【光譜】
類型：策略 售價：600
●絕地大反攻 II 【松崗】
類型：動作 售價：890
●異星搜奇 【松崗】
類型：冒險 售價：840
●賊佳拍擋 【歡樂盒】
類型：其它 售價：未定
●天翔記中文版 【第三波】
類型：模擬 售價：未定
● LMAN 蜥蜴超人 【大宇】
類型：視覺戰鬥 售價：未定
●郎牙棒與劉星槌之魔島大冒險 【佳帝安】
類型：角色扮演 售價：未定
●刀劍決 【花道】
類型：策略 售價：未定
●西楚霸王 CD 版 【熊貓】
類型：角色扮演 售價：未定
●烽火沙丘 CD 版 【松崗】
類型：戰略 售價：未定
●亞里斯王物語 【松崗】
類型：角色扮演 售價：未定
●鐵甲旗艦 【華義國際】
類型：策略 售價：600
●小沙彌 【傑克豆】
類型：動作射擊 售價：未定
●神劍傳說 【歡樂盒】
類型：角色扮演 售價：未定
●親密學園 【亞碟】
類型：角色扮演 售價：未定
●太陽神殿 【傑克豆】
類型：動作射擊 售價：未定

85年元月份

8 日 ●劍芒羅曼史 【天堂鳥】
類型：策略角色 售價：未定
●劍芒羅曼史 CD 版 【天堂鳥】
類型：策略角色 售價：未定

18 日 ●華麗人生 【天堂鳥】
類型：益智 售價：未定
●華麗人生 CD 版 【天堂鳥】
類型：益智 售價：未定

20 日 ●超時空英雄傳說 【宇峻】
類型：戰略角色扮演 售價：未定

31 日 ● YES ! HG 【天堂鳥】
類型：冒險 售價：未定
● YES! HG CD 版 【天堂鳥】
類型：冒險 售價：未定

上旬 ●妖塔 2189 【幸福鴨】
類型：冒險 售價：未定

中旬 ●烽火沙丘 CD 版 【松崗】
類型：戰略 售價：未定

下旬 ●緋王傳 II 【大宇】
類型：角色扮演 售價：未定
●亞摩斯紀事—富貴列車 CD 版 【富優】
類型：冒險 售價：未定
●異次元美少女 【幸福鴨】
類型：冒險 售價：未定
●光之刻 【天堂鳥】
類型：角色扮演 售價：未定
●殺戮戰場 CD 版 【博羽】
類型：戰略 售價：未定

未定 ●終極任務 II 【鷹揚】
類型：戰略 售價：未定
●極速殺手 CD 版 【英特衛】
類型：運動 售價：未定
●美少女夢工廠 II CD 版 【精訊】
類型：策略 售價：未定
●鐵鎖的星群 【華義國際】

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

最 新 情 報

類型：策略　售價：未定
●鬼馬小英雄　［漢堂］
類型：角色扮演　售價：未定
●西楚霸王　［熊貓］
類型：角色扮演　售價：未定
●俠客英雄傳Ⅲ　［精訊］
類型：角色扮演　售價：未定
●創滅天地　［精訊］
類型：角色扮演　售價：未定
●戰國　［天堂鳥］
類型：益智　售價：未定

二月份

8 日 ●麻雀幻想曲Ⅲ　［天堂鳥］
類型：益智　售價：未定
●麻雀幻想曲Ⅲ CD 版　［天堂鳥］
類型：益智　售價：未定
上旬 ●銀河英雄傳説Ⅳ EX　［微波］
類型：戰術策略　售價：800
中旬 ●麻雀幻想曲Ⅲ　［天堂鳥］
類型：角色扮演　售價：未定
●赤日　［世紀縱橫］
類型：即時策略　售價：600
●赤日 CD 版　［世紀縱橫］
類型：即時策略　售價：800
下旬 ●傀儡英雄　［博羽］
類型：角色扮演　售價：未定
●傳説紀元－黑暗之星　［微波］
類型：角色扮演　售價：未定
未定 ●上帝　［鷹揚］
類型：策略　售價：未定
●天使的任務　［鷹揚］
類型：角色扮演　售價：未定
● PSY 幽記　［華義國際］
類型：角色扮演　售價：未定
●凶兆（傑克開膛手）CD 版　［英特衛］
類型：冒險　售價：未定

三月份

上旬 ●黑之劍　［天堂鳥］
類型：角色扮演　售價：未定
中旬 ●聖光島　［世紀縱橫］
類型：角色扮演　售價：未定
●生化奇兵 DNA CD 版　［富優］
類型：戰略　售價：未定
未定 ●鋼鉉騎士團　［華義］
類型：策略角色扮演　售價：未定

四月份

未定 ●沈默的艦隊　［華義］
類型：戰略　售價：未定
●三國風雲　［世紀縱橫］
類型：即時戰略　售價：未定

軟體世界雜誌 11·15 － 12·14

日期	內容
12·15	●軟體世界雜誌出刊●巨人的花園 CD 版●快樂農場 CD 版●七彩島的故鄉 CD 版●黑暗天使●創世聖戰●汽車大亨 CD 版●飛狼大戰卡曼契 CD 版●銀河英雄傳説Ⅳ EX CD 版
16	
17	
18	●七英雄物語●七英雄物語 CD 版
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	●南極冰怪 CD 中文版
30	●鐵血聯盟 CD 版
31	
1·1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	●劍芒羅曼史●劍芒羅曼史 CD 版
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	

SCHEDULE

12月 預定

中 旬

●同級生Ⅱ●革命－阿曼尼斯開國啓示錄●星戰 3000AD CD 版●俠客遊中文版●記憶拍檔－動物篇●勁爆美式足球 96'CD 版●警察故事Ⅴ－霹靂小組 CD 版● Thexder 2 CD 版●夢幻天使●格鬥美少女●遊戲天碟Ⅲ●頑皮鬼闖天關

下 旬

●運鏢天下●絶地大反攻Ⅱ●異星搜奇●賊佳拍擋●天翔記中文版● LMAN 蟋蟀超人●郎牙棒與劉星槌之魔島大冒險●刀劍決

未 定

●西楚霸王 CD 版●烽火沙丘 CD 版●亞里斯王物語●鐵甲旗艦●小沙彌●神劍傳説●親密學園●太陽神殿

1月 預定

上 旬

●妖塔 2189

中 旬

●烽火沙丘 CD 版

下 旬

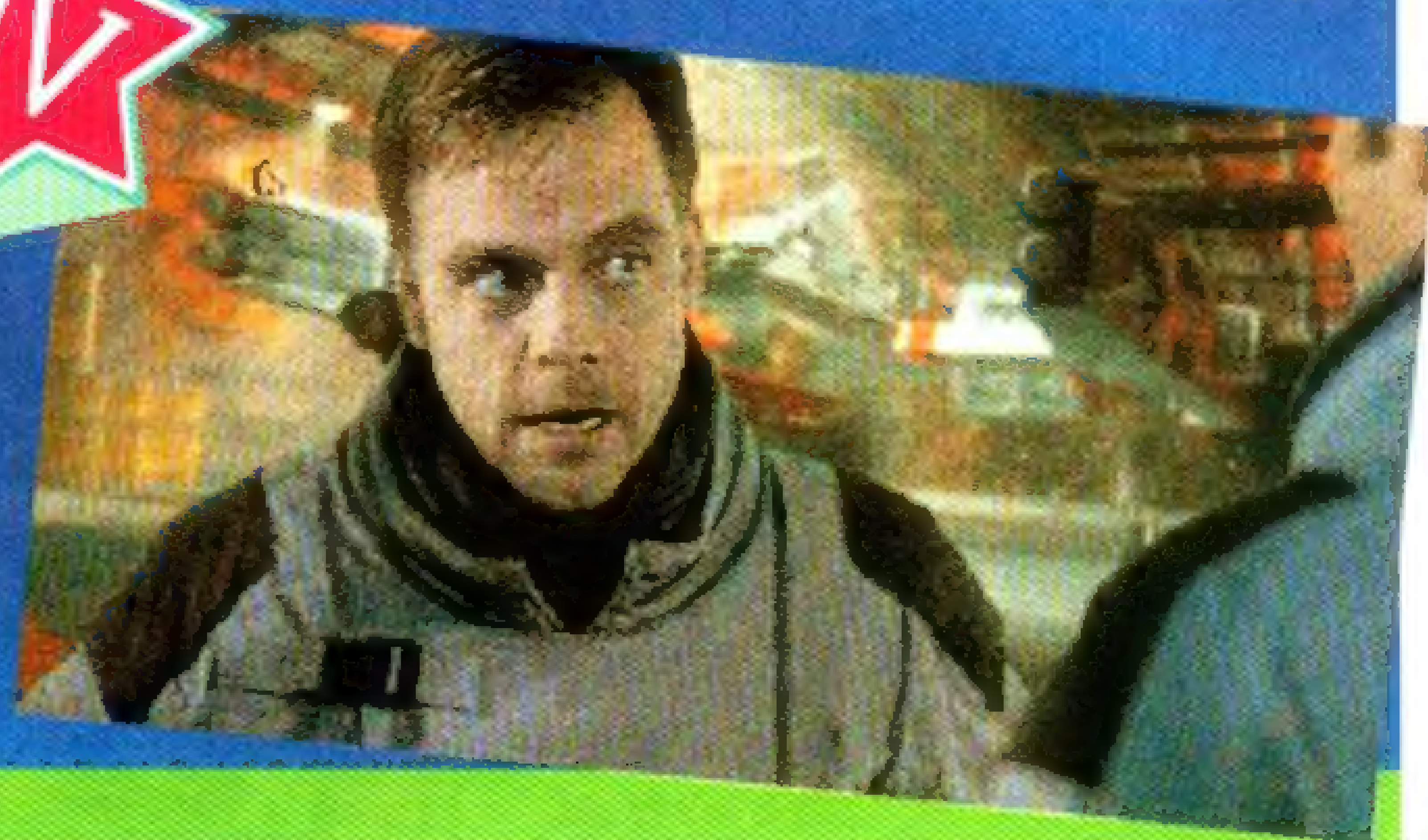
●緋王傳Ⅱ●亞摩斯紀事－富貴列車 CD 版●異次元美少女●光之刻●殺戮戰場 CD 版

未 定

●終極任務Ⅱ●極速殺手 CD 版●美少女夢工廠Ⅱ CD 版●鐵鎖的星群●鬼馬小英雄●西楚霸王●俠客英雄傳Ⅲ●創滅天地●戰國

銀河飛將IV 自由的代價

Wing Commander IV The Price of Freedom



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
模　擬	光碟版	12月下旬	機種：486DX/75 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S/M/G 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定售價	
EA	憶弘國際	未　定	

不斷地爲倖存而戰鬥是難以戒除的惡習，當和平的時代來臨時，有些頑固的戰士已經無法放下武器來敞開雙手擁抱這難得的時刻。聯邦與異族間紛擾的戰事雖已在基拉奇王子投降後完美結束，但人類窮兵黷武的個性卻種下了不安的種子，內戰與暴動隨即在聯邦中擴散開來，眼看著又是個混沌時代的來臨，聯邦需要你—銀河飛將來挽救第四度的危機。

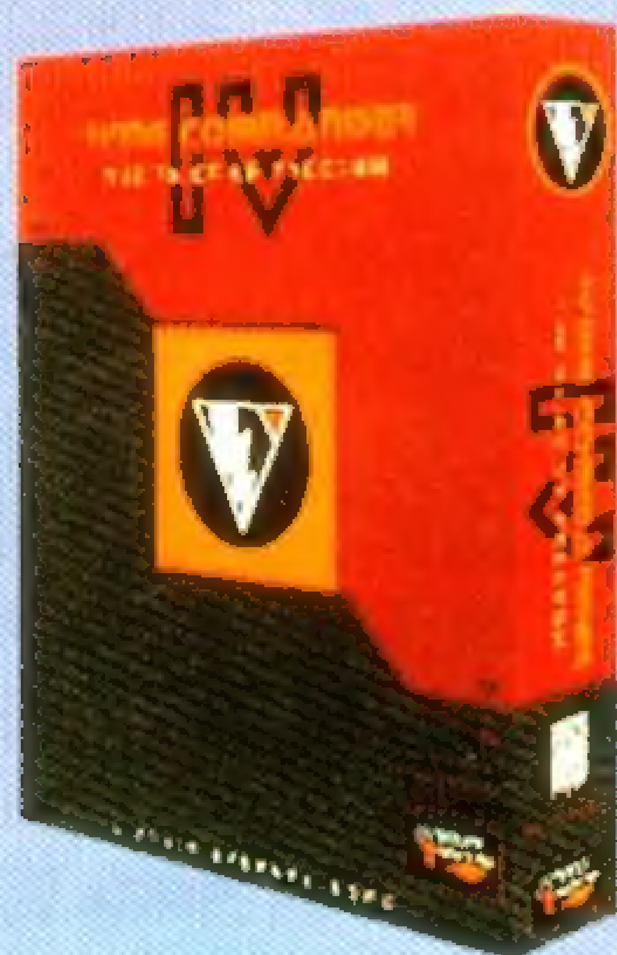
繼去年聖誕節隆重推出銀河飛將三代後，Origin一反以往超級大GAME二、三年才出一次續作的舊習，預定於今年年底推出銀河飛將四代倒是來的令人有點措手不及，由於發行日期就在本月底，相信有許多讀者急於了解其內容大概，但由於四代與三代的發售時間相隔實在太短，以往三代推出前眾說紛云的謠言也少了許多，比較引人注目的消息是，四代將以六片CD的大包裝發行，雖然比三代多了兩片，但一般仍不看好四代與三代間的差距會有當初三代與二代間那麼令人興奮的進展，這主要是遊戲系統、眞人動畫模式已經成熟固定下來的緣故，不過，Origin仍宣稱四代的圖形比三代細緻，動畫的質感也更佳，互動性較以往更強等等，當然，要讓玩家相信新作會比以往的佳作更好的主因，還是要靠銀河飛將系列長久下來所累積的口碑。

由於此次的劇情著重在描寫的主題是慾望與腐敗，而不再是前作的愛情與友誼，因此在編劇上不但要強調角色間的互動關係，也必需深入的描寫單一角色的個性，爲了突顯角色性格，除了編劇要有深厚的功力外，傑出的演員也是不可或缺的，因此，前作表現優異的演員，諸如飾演主角的 Mark Hamill 、演泰恩將軍的 Malcolm McDowell 與扮演 Maniac 的 Tom Wilson 等老面孔都將繼續擔綱演出。另外，爲了使過場動畫更能撼動人心，四代中的動畫背景完全採用眞實道具來佈景，而不是以往先錄好演員的畫面，再與電腦 CG 作背景合成，如此一來，不但眞實感大幅提升，演員在眞實的佈景中也更能發揮出動人的演技，但也因爲採用了眞實佈景，使遊戲的製作預算較前作多了三倍之多。

在硬體需求方面，銀河飛將四代必須要有 486 DX4/75 以上的機種才能玩，Origin 良心的建議仍是最好要有 Pentium，記憶體的需求則和三代同爲 8MB，安裝遊戲需佔硬碟空間約 30MB，當然，二倍速以上的光碟機仍是不可或缺的配備之一。整體來說，銀河飛將四代算是難得一見的龐然大物，不但硬體需求較三代爲苛，六片 CD 的包裝也不了 Sierra 大作「幽魂」的記錄，値得注意的是，四代並沒有推出首映版（就是三代披薩盒包裝的精裝版）的計劃，但平裝版的封盒設計還算相當的耐看，國內則是由憶弘代理發行。礙於截稿時間與篇幅的關係，本次的報導只好就此打住，下期將會有更詳細的介紹，敬請期待！



銀河飛將四代的包裝封面圖，感覺較三代陰沉一些

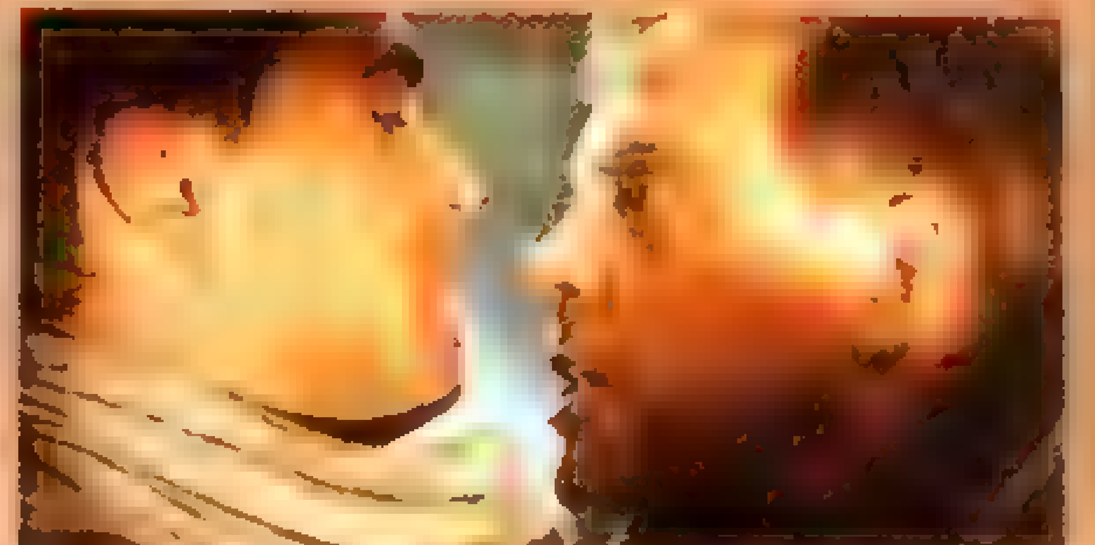


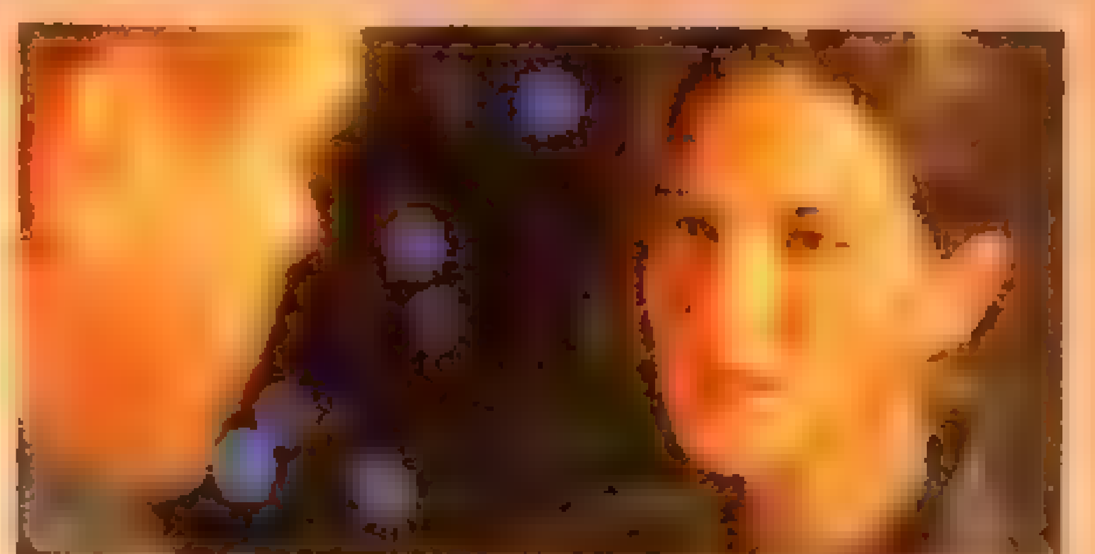
四代的包裝盒外觀，看起來很像一本精裝書



精彩過場動畫





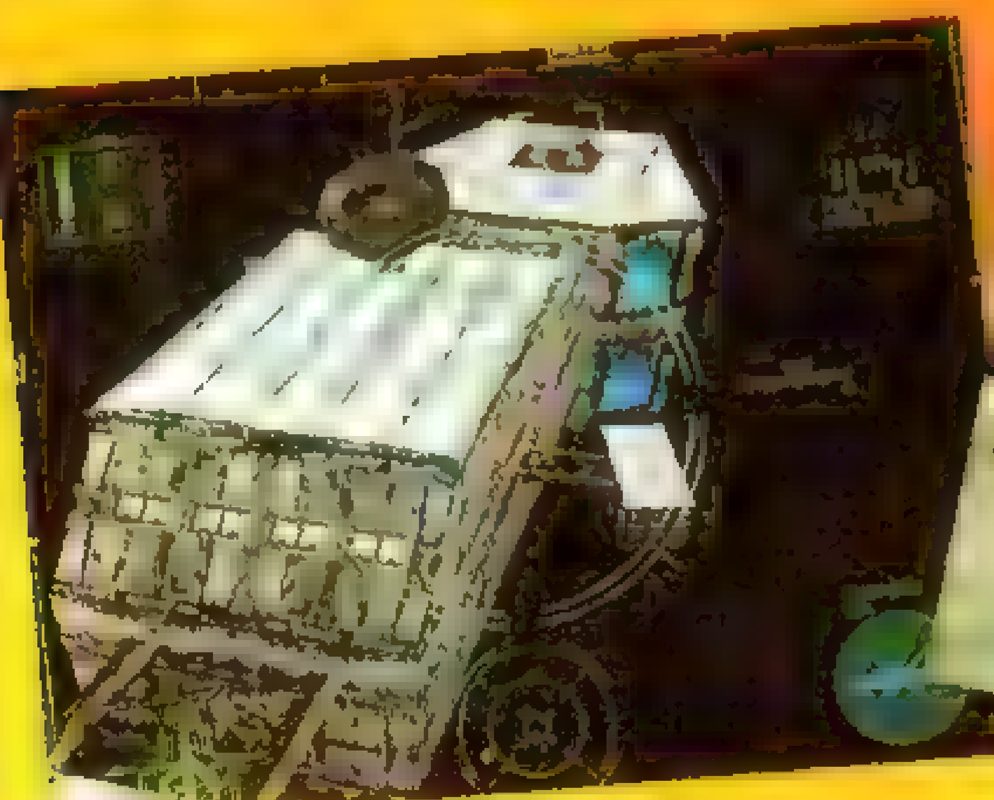



運輸艦爆破的震撼場面

採用真實佈景、真人演出的過場動畫



精緻的空戰畫面





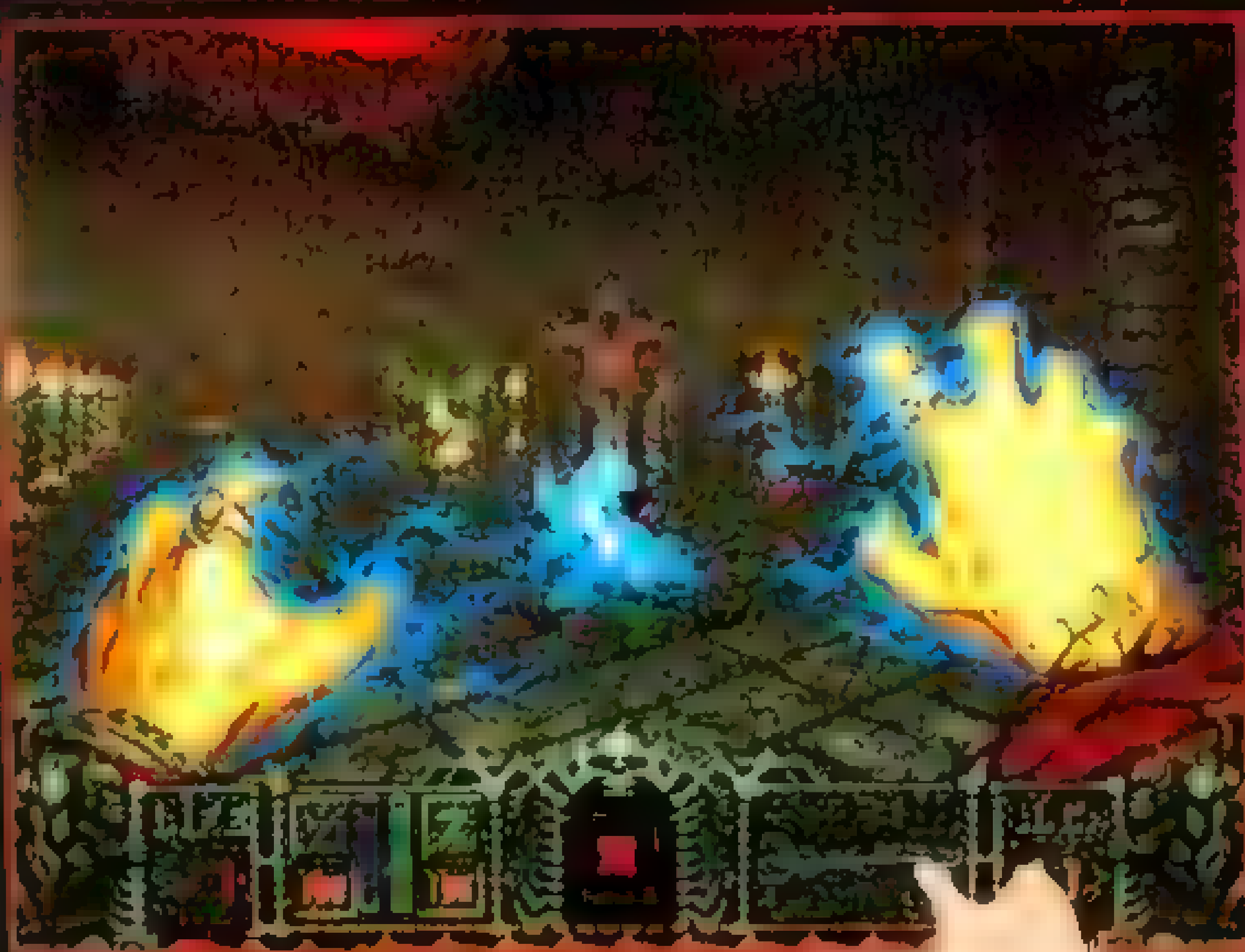



HEXEN
BEYOND HERETIC

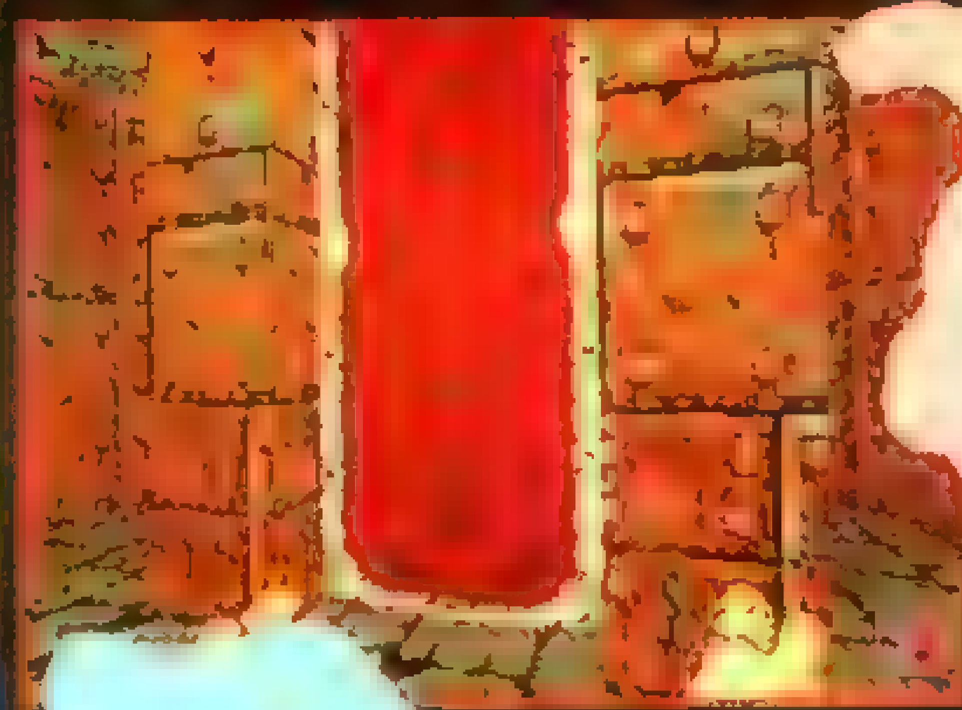
遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
3D 動作	未　定	未　定	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S/G/U 操作：K/M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定售價	
ID SOFT-WARE	未　定	未　定	

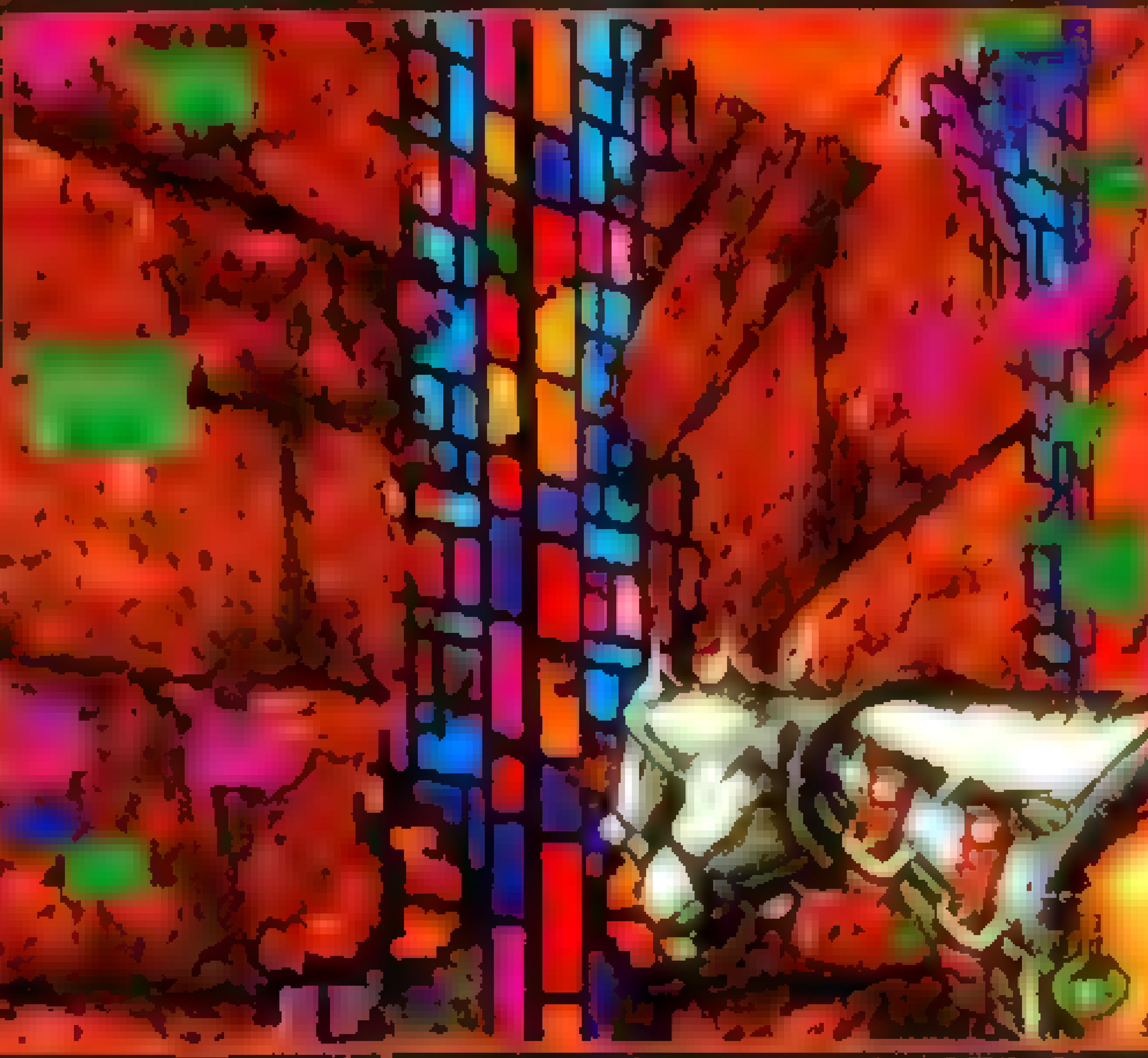
在「毀滅戰士」的風潮之下，幾年之內遊戲界就推出了十餘個「DOOM-LIKE」的第一人稱立體動作遊戲，除了ID的「DOOM」系列之外，還有某些頗有知名的影片也趕上了這股熱潮，如以星際大戰為背景的「DARK FORCE」等。其中有一套較引人注目的，是ID與RAVEN兩家公司所聯合製作的「HERETIC」（有人稱為毀滅法師）。背景為中古神話時代，一位法師為了對抗邪惡的魔王而挺身作戰，由於使用ID的引擎介面，再加上RAVEN的美術水準，所以剛推出時受到相當的注目，只可惜因為某些因素，在國內並未推出，因此大概有不少玩者錯過了這個遊戲。如今這兩家公司將在最近推出「HERETIC」的續作「HEXEN：BEYOND HERETIC」（簡稱HEXEN），以更新、更吸引人的方式與玩家見面。限於手上的版本，筆者只好先概略地為讀者們作個介紹。

風格詭異的場景



如果你曾經玩過「殺戮聖主」（SHADOW CASTER）的話，就會發現與本遊戲的美術風格非常的接近。以中古神話為背景，所以除了ID一貫的血腥暴力之外，遊戲中還增添了一份詭異恐怖的氣氛，再配合陰沉的背景音樂，不時突然迸出的音效，使得這個遊戲具有相當刺激的感覺，若膽小或心臟病者，最好別在三更半夜獨自嘗取，那可是很危險的。





△[illegible]攻擊 [illegible]祭司

立體介面的表現

HERETIC及HEXEN的引擎介面與其它遊戲的不同之處，在於它不僅具有抬頭仰視及低頭俯視的功能，還可以「飛」在天空中。當主角使用了某項特殊道具之後，便可以在空中自由飛翔，這時你可以任意調整其高度，以穿越過一些原本無法通行的地方。當主角在飛行時，其視界的範圍也將會不斷地變化，使得整個遊戲表現出擬似真正立體介面的感覺。

三位不同的角色

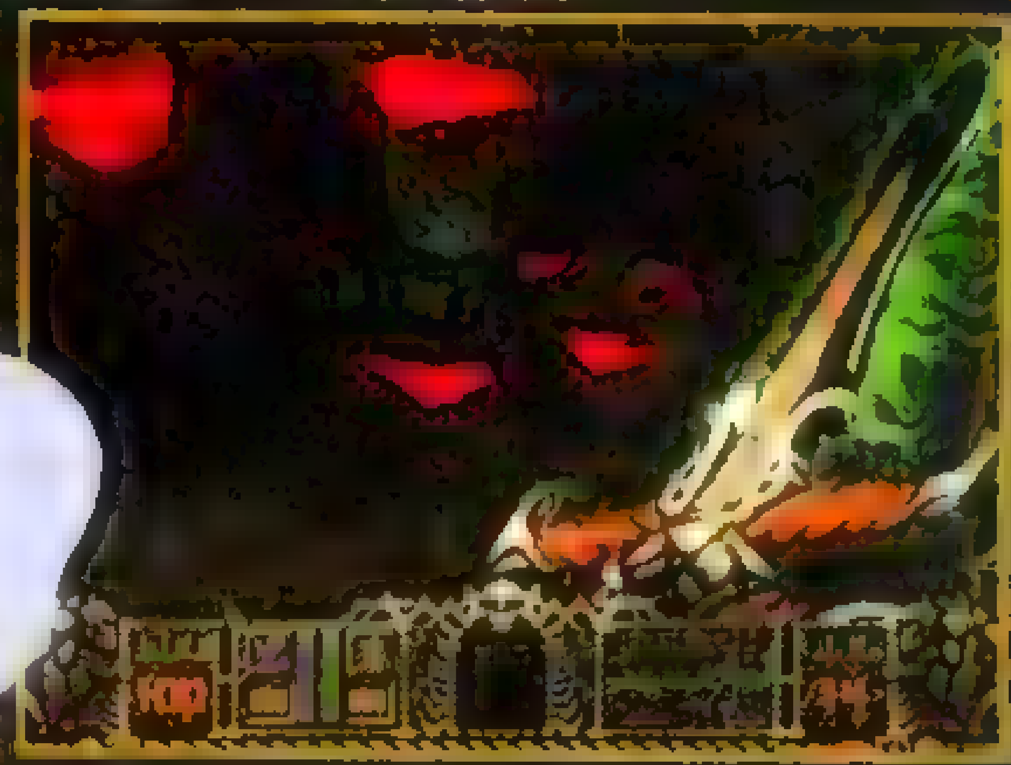
相對於一代的法師，HEXEN 在主角上提供了玩家更多的選擇。這次玩者將可選擇三種不同的角色：戰士、牧師及法師。戰士的力氣較大、防禦力高且速度快，所以適合在近距離與敵人短兵接觸；法師則恰好相反，不僅攻擊與防禦力都很低，速度也相當緩慢，不過一開始就可以用法杖做長程攻擊，所以適合遠距離作戰；牧師則是藉於兩者之間，算是比較平均的角色。玩者可以依自己的戰鬥習慣來挑選角色，使得遊戲更增添了[illegible]化性。



△法力高強的法師

各種武器的變化

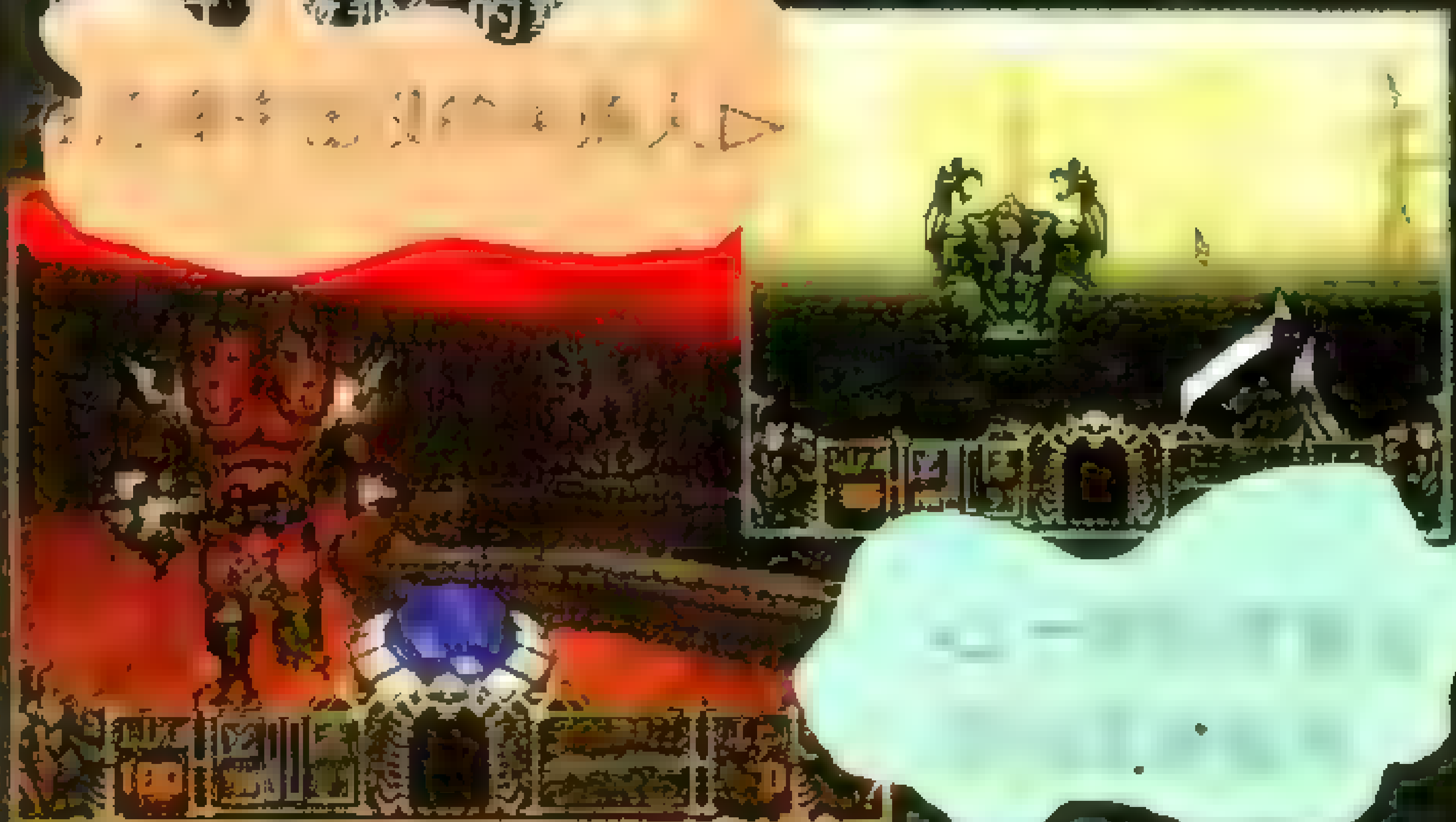
由於角色的差別，各人所使用的武器也就完全不同。戰士的武器大都以近戰武器為主，如帶刺的手套、斧頭、戰鎚、劍等；牧師的武器則遠近皆備，如釘頭鎚、蛇杖、火焰術及十字聖杖等；而法師大都是遠程攻擊武器，如法杖、冰凍術、死光術及血杖等。除了人物一開始所配備的武器之外，其它武器都得在旅途中找尋，而且這些較強力的武器在使用時，都會消耗掉一定的法力，所以也不能沒事亂用，以免到時法力用盡，那可就麻煩大了。



▷戰士最強力的魔法劍

兇狠暴戾的怪物

這一代的怪物造型不僅比 HERETIC 兇悍了許多，而且強度也提高了不少。像一開始的雙頭獸兵，身材不僅看來孔武有力，還揮舞著沉重的棒鎚，而且在追蹤的速度也相當快，當一大票群擁而上時，會使得[illegible]接觸的玩家難[illegible]飛行的[illegible]是忽前忽後、[illegible]射三發火球來攻擊；至於巨大的巨頭獸則以相當快的速度移動，還會噴出強烈的火球團。這些難纏的怪物還都只是初期的敵人，往後將會有更可怕的敵人出現，所以玩者們將面臨相當大的挑戰了。



組成冒險隊伍



比照以前的慣例，本遊戲也支援網路連線。由於可以選擇不同的角色，所以喜好 RPG 的玩家們，便可以與同好組成一支包含戰士、牧師及法師的 RPG 隊伍。在一般 RPG 中的一人掌控整個隊伍行動的情形，在此將不再發生了；你可以真正感覺到你的隊友再也不是個聽話的木偶，而是個活生生的人，而彼此間的支援及默契，正是你們在大批怪物的環伺中生存下去的最大因素，這是一般的 RPG 所做不到的，唯有多人連線，才能得到這種[illegible]

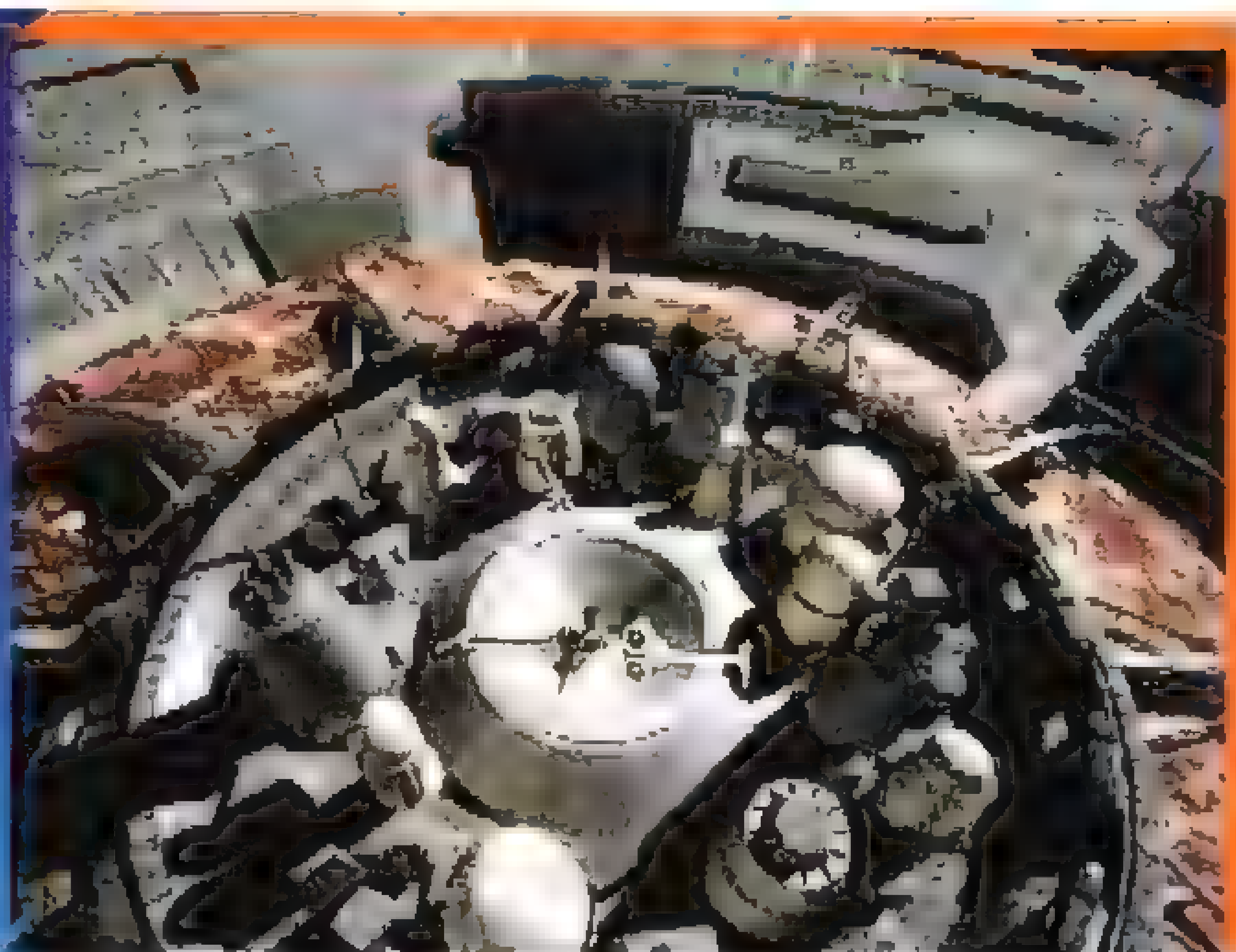
如果你是[illegible]英雄主義者，或許可以試試另一種的連線死鬥。以往各人的角色都相同，所以戰技的高低及武器的好壞便成了獲勝的重點；但是在 HEXEN 中，由於扮演的角色不同，屬性及武器的差異更增添了不少變數。你可以用牧師的毒氣瓶設下定點式的陷阱等待對手上鉤，也可以用法師的冷凍術讓對手失去行動能力；如果你對近戰相當拿手的話，不妨選擇戰士與對方肉搏，憑藉著優越的力量及體力，將對方硬生生地擊倒。所以選擇適合自己的作戰方式，就算是對方比你更強大許多，還是會有反擊的餘地。

自從德軍總部及 DOOM 系列問世以來，筆者也玩過不少類似的遊戲，但以現在所介紹的HEXEN 表現的最為優異。在 ID 的最新力作QUAKE尚未問世之際，不妨先來試試本遊戲，相信你一定會大呼過癮的。

絕地大反攻 2

REBEL ASSAULT II

遊戲類型	[illegible]	[illegible]	[illegible]
動 作	光碟版	十二月底	
設計[illegible]	[illegible]	[illegible]	
Lucasart	松 崗	未 定	



摧毀帝國的秘密武器〝死星〞縱然可賀，但接下來要幹些什麼呢？

想當年絕地大反攻出片時，正值光碟遊戲萌芽之初，雖然絕片只有數分鐘的動畫，但在當時已經是驚世之作，運用了光碟大容量的優點，充份的表現出「星際大戰」的味道。這片光碟遊戲的開山祖師為其製作公司 Lucas-Art 賺入了不少錢，也打響了「星際大戰」在 PC 界的名聲，如今，Lucas-Art 將藉由一代的成功，而推出〝絕地大反攻二〞，給玩家全然不同的感受。

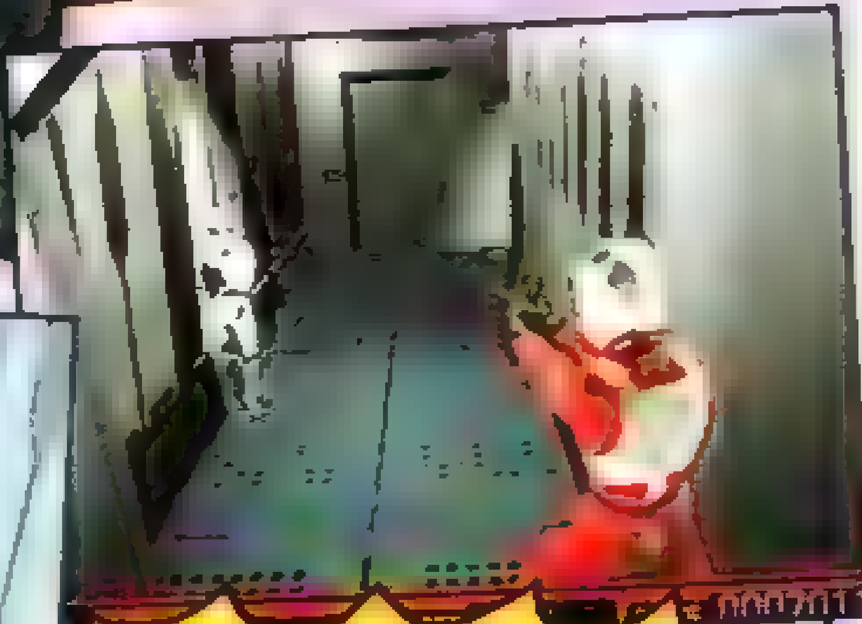


絕地大反攻 2 首開先例

話說 LucasArt 的老大 George Lucas（也就是星際大戰的製作人）在拍完三部星際大戰的電影後，就嚴禁公司的製作小組篡改故事內容以推出周邊產品，因此，絕地大反攻一代完全是遵照電影的發展而發展，雖然遊戲本身非常好玩，但在故事方面，則不免有〝再看一次電影〞的感覺，在缺乏新鮮感的情況下，遊戲不免要被打點折扣。如今，GeorgeLucas 特別允許絕地大反攻二的製作群自行發展劇本，所以，本遊戲將給玩家們帶來全新不同的感受。







深入敵陣

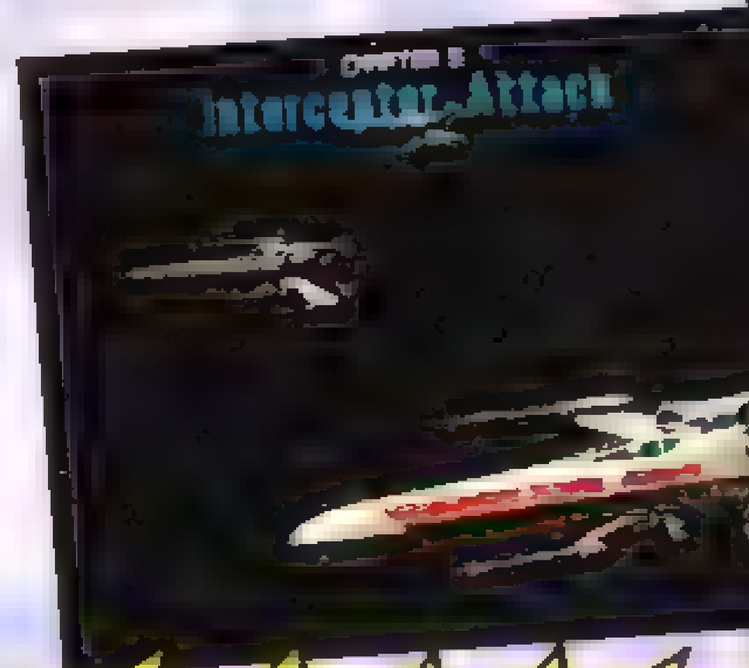


絕地大反攻 2 遊戲故事

在二代中，玩家所伴演的菜鳥一（Rookie One）將駕著 B-Wing 在 Dreighton Nebula（相當於地球的百慕達三角洲）巡航，據說其他的巡航隊都在這裡失蹤，並從此無一音訊。突然間，你的遊機被重型火力攻擊，隨後爆炸並化為灰燼。而你，則在機件失控的情況下，墜毀在附近的一顆行星中。你發現其實帝國正在以 Dreighton Nebula 的掩護之下，發展一樣未知的武器，根據資料顯示，好像是一種隱型裝製。

在接下來的 15 關中，你必須挖掘更多有關帝國〝秘密武器〞的資料，接著逃回基地，最後阻止帝國邪惡的計劃。





主動出擊



絕地大反攻2 花樣繁多

在遊戲的過程中，玩家將可駕駛各種在電影裡出現過的飛行工具喔。除了 X-Wing 、B-Wing 、偷來的帝國戰機、玩家還有機會駕駛 The Millenium Falcon跟 Speeder-bikes （就是那些在陸地上以高速行駛的氣墊摩托車啦！）喔。在陸地上你將跟各種敵人進行雷射戰，不過玩家決不會是孤軍奮戰，因爲 Ru Murleen （一代中的那位女飛行教官）將會時常的幫助你，在二代的中場電影中，菜鳥一與 Ru Murleen 的關係似乎發展的不太尋常，難道會擦出愛情的火花嗎？跟據 LucasArt 公關部 Tom Sarris 表示，一切都要跟據玩家在遊戲中的表現而定了。

礦區下作戰



絕地大反攻2 大幅改進

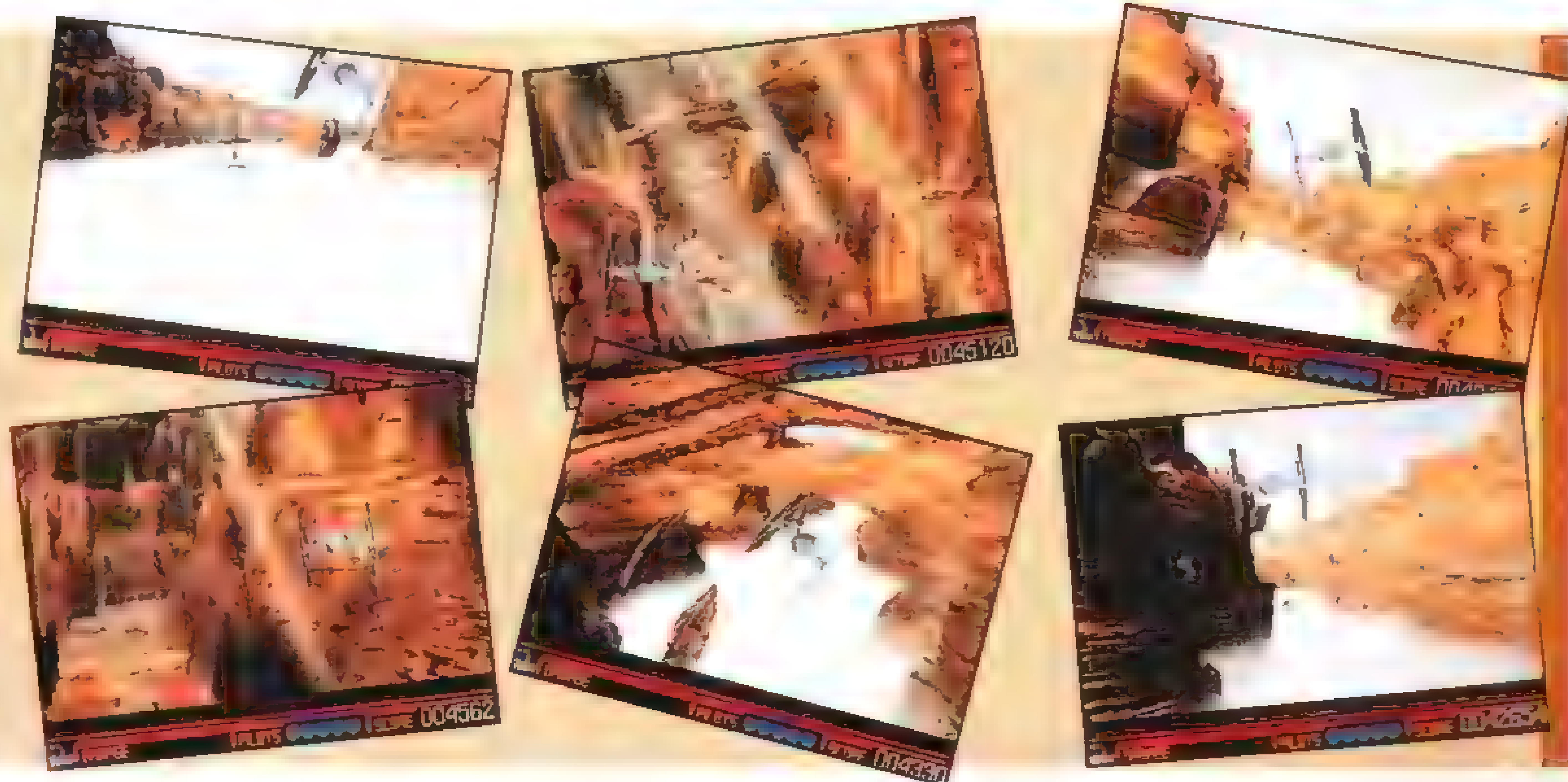
絕地大反攻二大部份都是以 Photo Shop 與 3D Studio ，玩家將以第一人的視角在太空與隧道中穿梭。在一代中，駕駛艙只用了 16 色，而在二代中，以256色所繪製的駕駛艙將給玩家更眞實的感受。在畫面上的改進，則是解像度的增加，一代的畫面充滿了粗點，令人難受，而二代中將作細部處理，使整個畫面讓人感覺比一代細緻數倍。音樂的改進則是最令人震奮的，一代使用 8000KHZ 來錄製音樂，感覺上雜音很多，而二代將使用更高的音質來撥放音樂，讓星際大戰的音樂原音重現。

綜觀以上各點，絕地大反攻二絕對是一個値得等待的遊戲。

隕石區追逐戰



險象環生的峽谷作戰



PITFALL

The Mayer Advanture

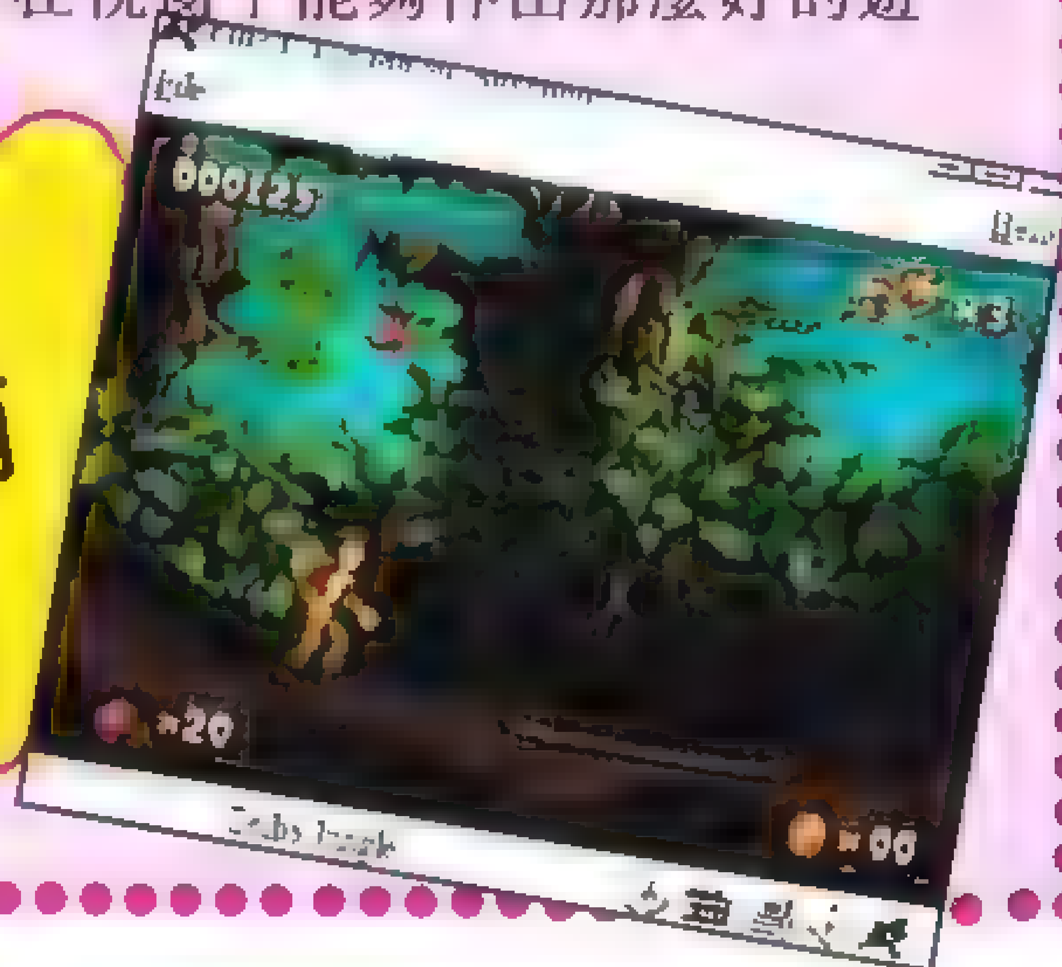
遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
動　作	CD	國外已發售	機種：486-33 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：A/S/M/G 操作：K/J/M
使用平台	發行公司	國內代理	
Windows 95	Activision	未　定	



新遊戲

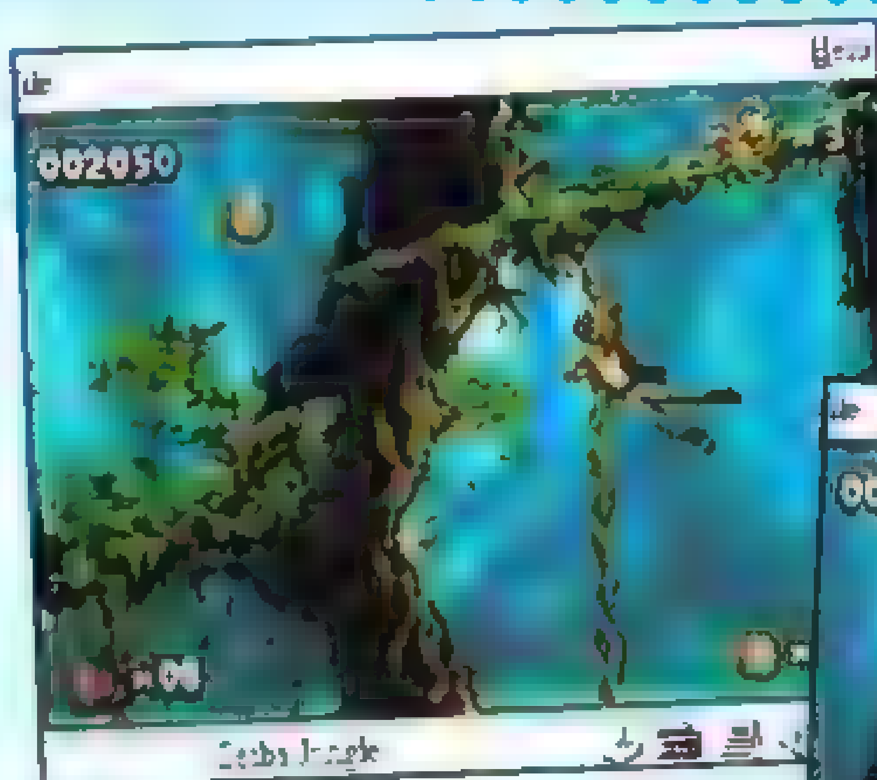
這款由 Activision 所出的動作遊戲，是他們邁入視窗九五市場的一個試金石。據他們公司公關部的 Maryanne　Lataif 跟我閒扯蛋之時所透露，Activision 在出完最後一個 DOS的遊戲 Mach　Worrier　2 後，就決定只出視窗九五的遊戲。藉著九五優越的性能，的確讓遊戲的設計增色不少，連筆者剛收到這個遊戲時都不敢相信在視窗下能夠作出那麼好的遊戲。

小心！前方有流沙



新境界

動作遊戲執牛耳的〝波斯王子〞雖曾是風靡一時的大作，但在 Pitfall 之前就可能要相形失色了。在 Pitfall 中，主角所能作的動作之多，絕不是〝波斯王子〞所能望其項背的，如最基本的跑步、跳躍、蹲下，到攻擊、攀藤、爬樹…等，每樣動作都非常的流暢，而且每種動作都有不同的組合，就連攻擊都有二十幾種不同的攻擊。以前的波斯王子是以切換畫面的方式來移動，畫面並不會跟著主角移動，但是 Pitfall 的畫面則是會隨著主角的位置，跟著作橫向，縱向的捲軸移動。在以往的動作遊戲中如果有自由捲軸的話，多半會有跳動的感覺，而在高速移動時，更會產生延遲。在 Pitfall中，採用了每秒三十張的貼圖速度，因此，即使在高速移動下，也不會有跳動的情況發生。

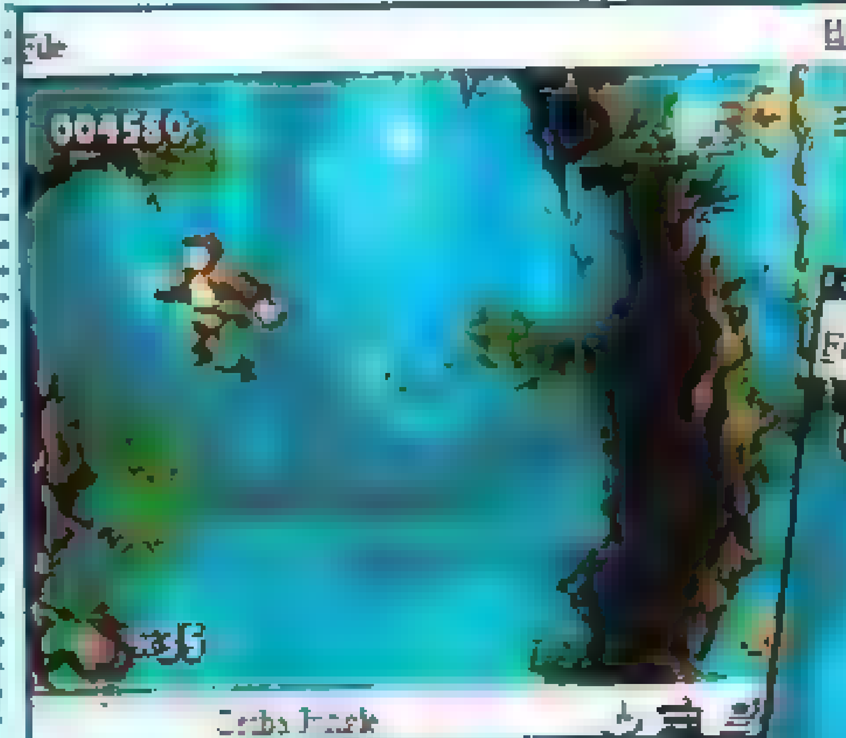


主角爬上籐蔓的帥勁

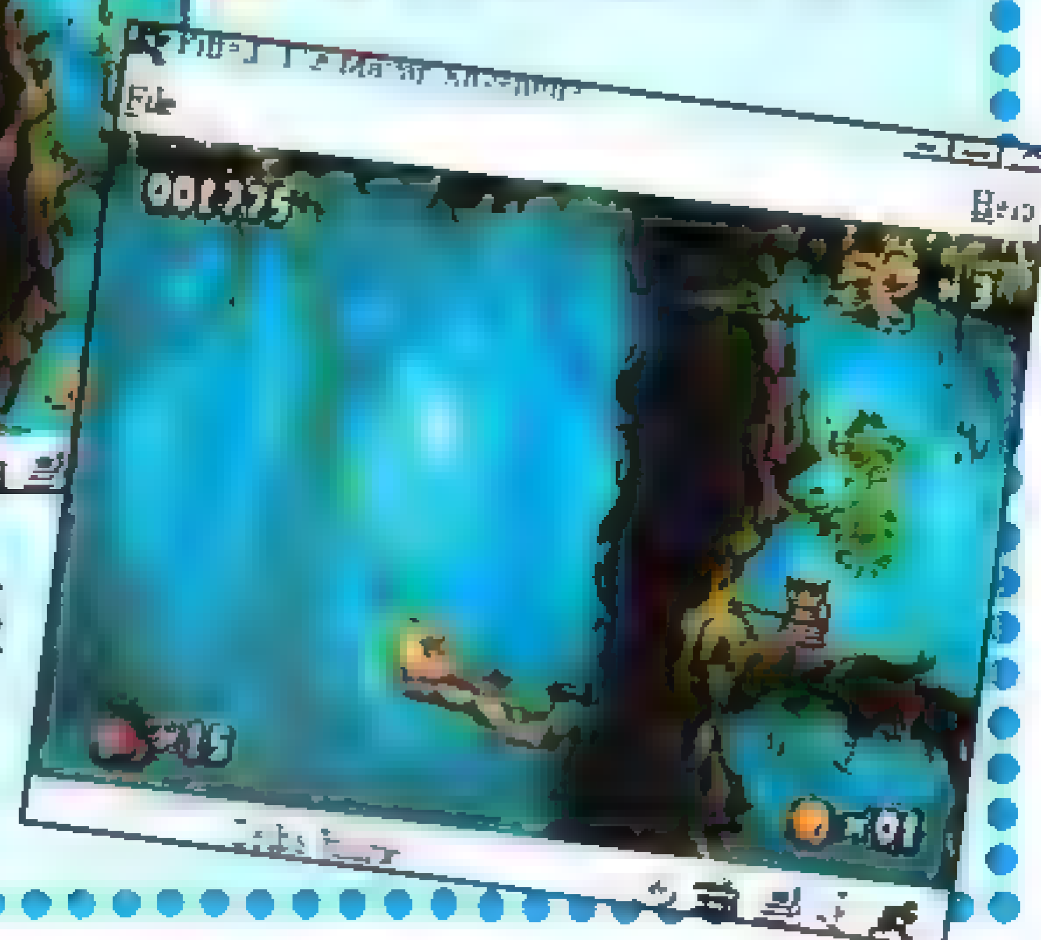
準備滑下去囉！



看我跳躍的英姿



主角在籐蔓上划蕩



新標準

本遊戲只能在視窗九五下執行。在以前，大多數的公司都不敢在視窗的多工環境下發展動作遊戲，而這次 Activision 所發展的動作遊戲在 95 下執行如此的順暢，不知道是微軟的 32 位元處理環境寫得好呢？還是 Activision 的程式碼寫的好？總之， Pitfall 為電腦上、動作遊戲創造了一個新標準，以後，喜愛任天堂式動作遊戲的玩家有福了！



蜘蛛網也能當成跳墊

動物的舌頭也能當彈簧喔！

舊介面

Pitfall的操作介面，不外乎是上、下、左、右、跳、和攻擊，不過攻擊又分為兩種，一種是基本攻擊－就是用鞭子，另一種是特殊攻擊－就是發射武器。與其他的動作遊戲相同，特殊的次數有限，必需收集彈藥才能起動，遊戲中的特殊攻擊有數種，可以互相切換。所以，遊戲中最多會用到八個鍵，除了四個方向鍵外，分別是跳、基本攻擊、特殊攻擊、跟切換武器。



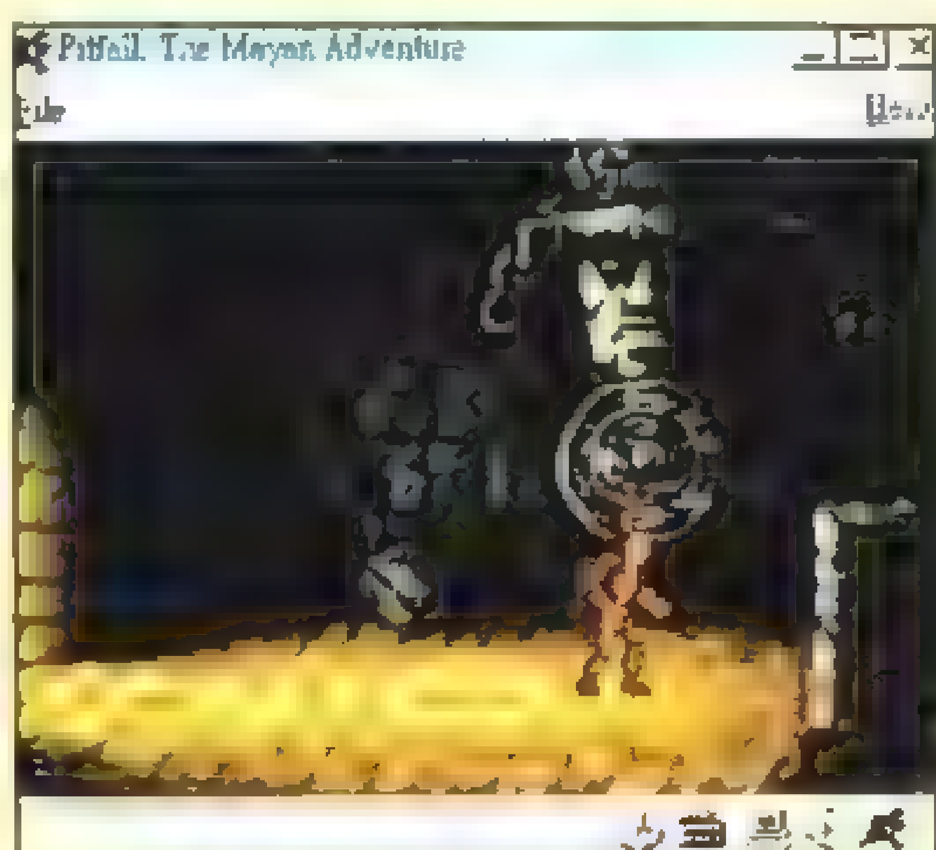
用回力鏢功擊怪物

主角用火藥對付敵人

準備出招對付敵人

舊情節

本遊戲的情節實在有夠老套的，就是主角跟他老爹在叢林中探險時，老爹被不明的怪物抓走了。主角的任務，就是一關一關的闖，然後把老爹救回來。筆者回顧了以前一些動作遊戲，好像都是這一類的故事，不是女朋有被抓走了，就是公主被抓走了。 Pitfall 在故事上依然沿用了〝老套〞情節，不過因為是動作遊戲，因此老套的情節全然不會影響遊戲的精彩。

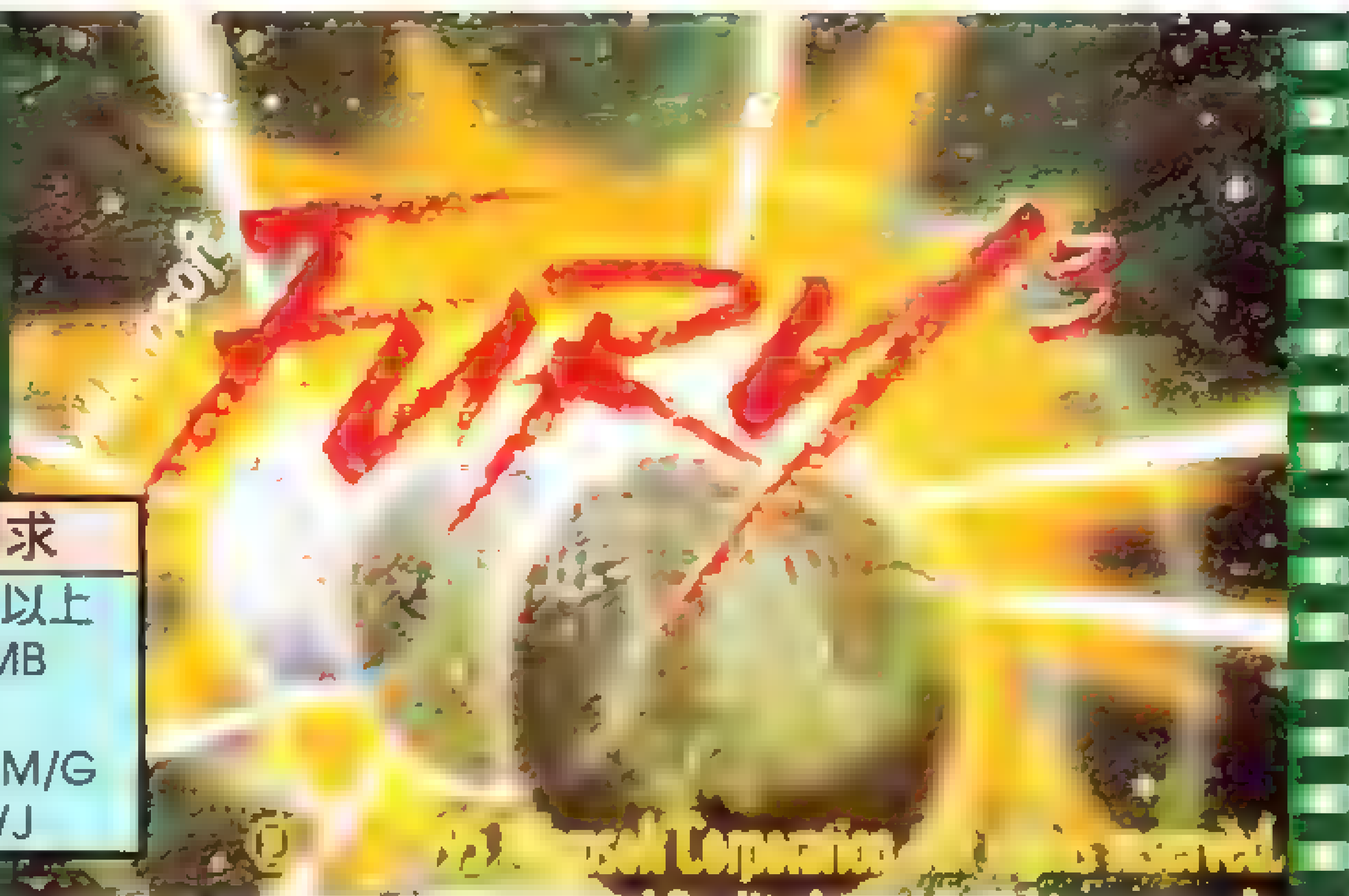


舊毛病

在 PC 上的動作遊戲的一個通病，就是不好控制，對玩慣了家用電動玩具的玩家們，用電腦鍵盤來玩動作遊戲簡直是一種折磨。筆者測試了各種操作周邊後，發現還是十字鍵盤最好用，可喜的是，電腦用的十字鍵盤並不貴，但如果要買名牌的（如： Gravis ）那可就另當別論了！

總而言之， Pitfall 是一個非常值得玩的遊戲，不論在哪一方面，都能給玩家一種新的感受。

Fury³



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
動　作	CD 版	國外已發售	機種：486 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：A/S/M/G 操作：M/K/J
國外發行公司	國內代理公司	預定售價	
Microsoft	Acer Sentek	未　定	

Microsoft 在首先推出的幾片“Home”系列光碟片中，大都著眼於“藝術”、“音樂”等高水準的主題。此次推出的 CD 遊戲：“Fury³”，其內容和以往的 Microsoft Home 系列完全不同。當 Windows 95 預計推出時，造成很多遊戲玩家心中的疑問和質疑。大家的疑惑是一般的 DOS 遊戲，尤其是動作類遊戲，在 Win 95 的環境下執行時，其效率不知會變得多差，如此一來，遊戲還有何樂趣可言？

人性化的操作介面

在本遊戲中，你必須駕駛一艘先進的戰鬥機，接下一連串的死亡任務，在槍林彈雨中，穿越一波又一波的瘋狂敵機，通過各種險惡的地形，在敵方的嚴密防護之下進入敵人陣地推毀目標。本遊戲和一般的模擬類飛行遊戲並不相同，沒有複雜的設定，也沒有令人手忙腳亂的操控鍵，只要一根搖桿，或是簡單的幾個鍵，便可以進行遊戲。在介面方面，由於是 Windows 環境下的軟體，一切的設定和選項都是利用滑鼠來選擇，相當方便和簡易。對於熟悉其他視窗軟體操作方式的使用者，很輕易便可上手。



炮台一景

機器守衛

敵方建築

貼心的設計

每次剛進入本遊戲時，畫面中央會彈出一個小視窗，提示玩家基本的操作鍵，以及如何完成任務，和其中的一些小技巧。這樣的設計，其中心理念和“Office”套裝軟體的“每日小提示”是相同的，關於遊戲進行時玩家所能使用的視角，遊戲提供了三種，分別是“第三人稱”（outside）、“第一人稱視角”（cockpit）以及“追擊視角”（chase）。在以第一人稱視角進行遊戲時，就和大多數的飛行模擬遊戲一樣，玩家看不見自己所駕駛的戰機外貌，只能看見艙內的一些儀錶板，和雷達。當切換成第一人稱（outside）時，玩家便可以看見自己的座機如何的上下俯仰，左右旋轉，外形也看得一清二楚。在“追擊視角”（chase）的設定下，玩家如同一直跟在座機的後面觀看飛行過程般，所看到的永遠是座機的尾端。三種不同的視角，在進行遊戲時的操控及感覺都不太相同，可以讓玩家有全新的感受。



追擊視角

全螢幕的顯示

在畫面顯示方面，解析度只到320× 200 256色，但是可設定全螢幕顯示，把所有的儀表、雷達甚至上方的選單完全移除。另方面，由於是標準的視窗軟體，所以遊戲進行的畫面可利用"視窗系統"的特性，加以無段的大小調整。在經過調整後，解析度度可以提高，遊戲仍能正確無誤的繼續執行。舉凡地面上該有的物體，如一些山峰，峽谷、坡地，遊戲中都忠實的描繪出來，鉅細靡遺。地形的高低起伏等地形變化，也都忠實的呈現出來。在按下" TAB "鍵後，便可呈現出出全區的地圖。敵機的種類不多，實際上只有一種，但地面上的物體就相對豐富多了。有機器人、快速戰車、隨空炮、高樓、推土機…等物體。而本遊戲的最大特色就是，只要看得到的東西都可以打死，連高樓也一樣，只要有耐心，仍然可以打到垮掉。

還有個特別的設計，就是玩家必須飛進某些隧道才能到另一個區域攻擊目標完成任務。在隧道中戰鬥，除了有一份全新的體驗之外，玩家還必須面對許多突然開合的門，利用技巧加以突破。本遊戲中，自己座機的武器只有一種，就是機關槍，而在打死敵方物體後，通常在其位置會出現一個旋轉的小物體，用來補充防護罩或是增加瞬間加速的能力，所以只要稍微有點技術，要被敵方打到墜毀並不是件容易的事。完成目標的方式十分簡單，只要根據螢幕上顯示的"距離目標距離（ DIST ）"和自己目前和目標的相對角度，很快就可以找到目標，省卻了到處搜尋的痛苦。



隧道入口



地圖畫面

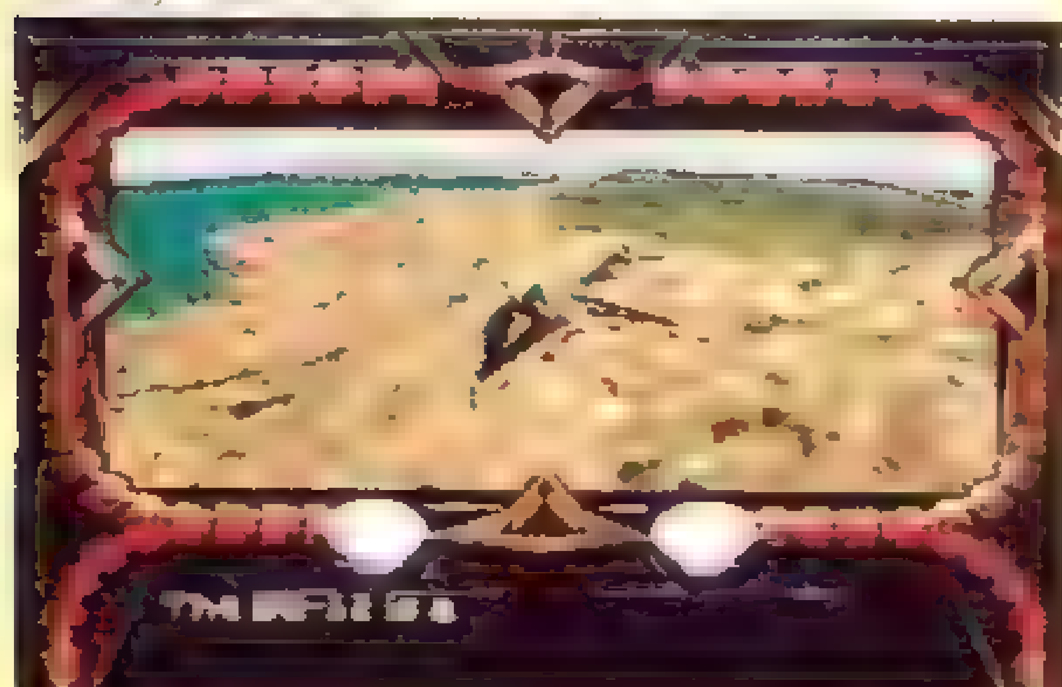
炸毀大樓

快速開關的門

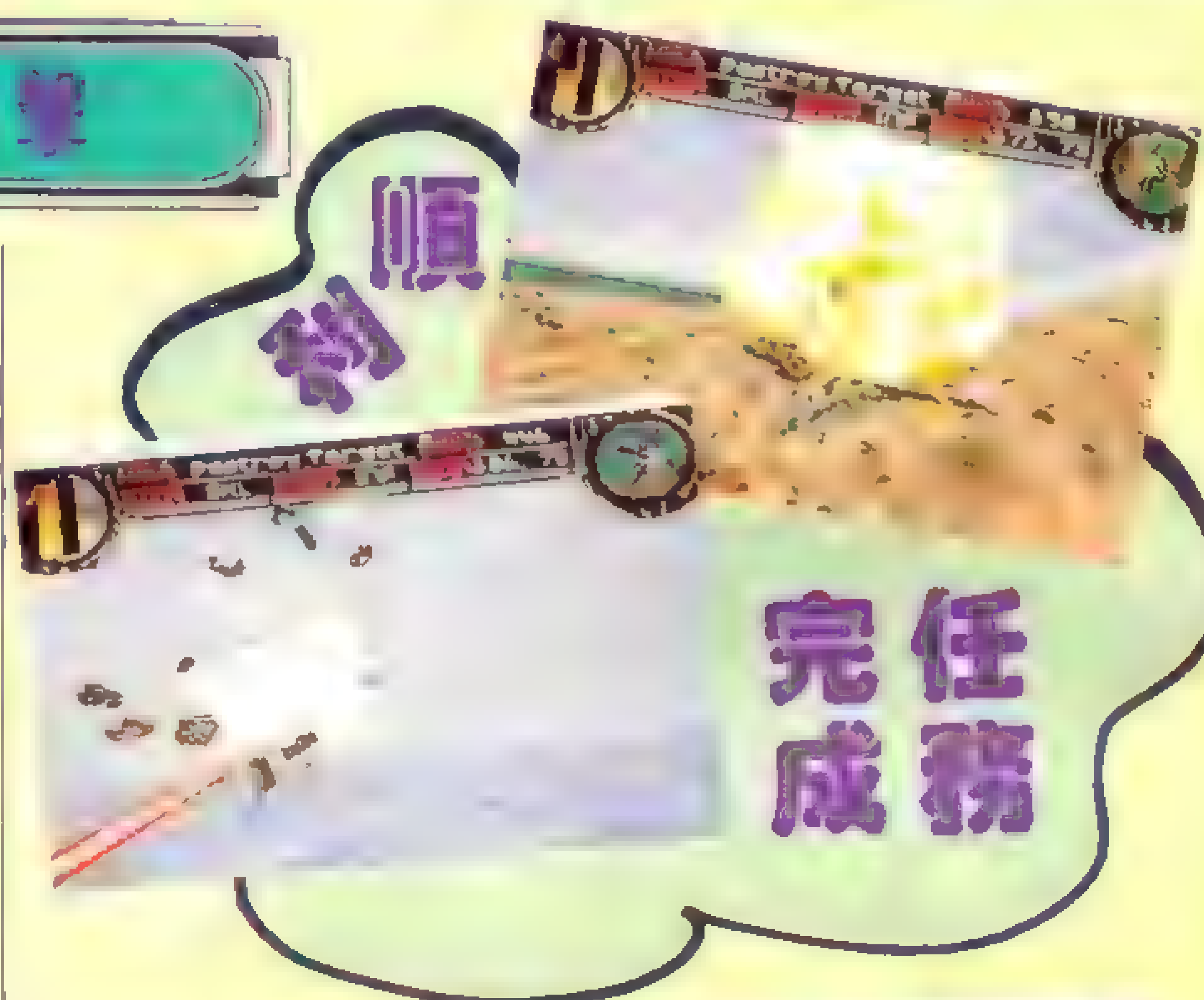
小心！敵機的神風式自殺攻擊

遊戲共分三大關，每關中都有許多目標必須加以摧毀。在音樂和音效方面，支援"立體（ Stereo ）"和環場音效（ Surround ），聲光效果十足。至於執行速度方面，可藉設定物體的材質、精細度等來提升，但由於是低解析的的緣故吧！在 DX266 的 CPU 下，執行起來相當順暢，不會有停格的現象。較特殊的一個現象是，在你快要靠近目標時，敵機會如"神風特攻隊"般向你做"自殺式攻擊"。

在國外，本遊戲被認為和剛推出不久的" Terminal Velucity "太過類似，舉凡音樂，遊戲畫面，甚至補充防護置的物體都相當類似，而戲稱為"Windows 版本的 Terminal Velucity "。然而，由於這也算是 Microsoft 在 Win-dows 下展示其動作遊戲執行效率的首套遊戲，相信以其豐富的聲光效果和流暢的執行速度，仍能擄獲許多玩家的心！



任務





STONEKEEP

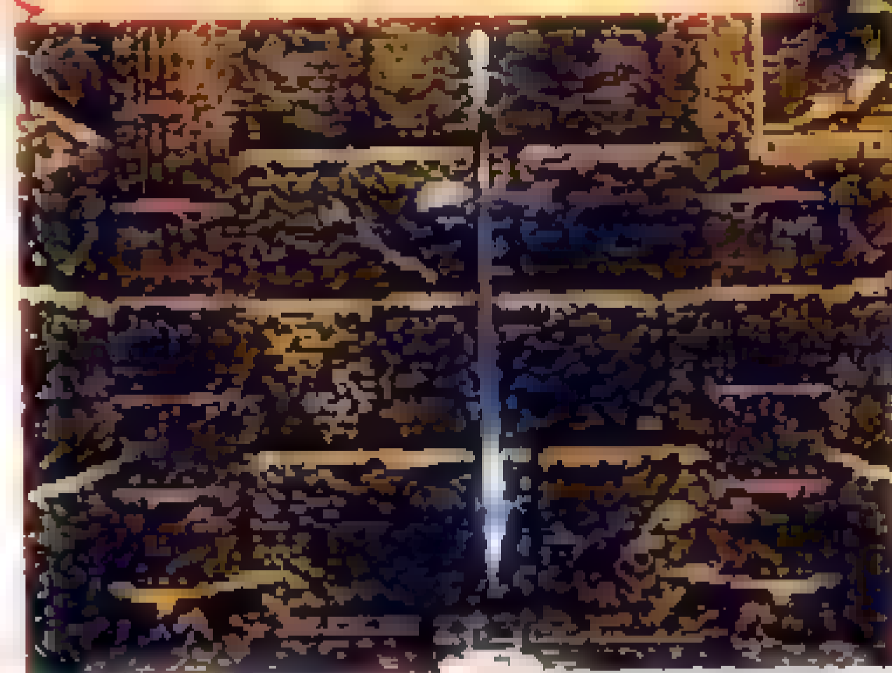
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	機種：486 記憶體：8MB 顯示：V 音效：A/S/G 操作：M
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
INTERPLAY	松崗	[illegible]	



由Interplay公司花費大約十年的時間設計，開發的3DRPG遊戲，STONEKEEP總算在市面上發行。故事的開始，是主角小時候住的城堡被惡魔入侵，主角很幸運的被人救走，十年之後他回到這座城堡STONE-KEEP之前，這時守護女神Thera招喚他，要主角打敗惡魔，讓STONE-KEEP城堡恢復自由。接著施法讓主角的靈魂與身體脫離，只有主角的靈魂進入STONEKEEP之中。所以一開始主角幾乎什麼武器都沒有，只靠一雙手來進行冒險。剛開始進行沒多久，守護女神就被惡魔抓住被鎖在Orb內，所以接下來的旅程就是只有靠自己了。

這套遊戲的表現方式有點類似〝地下創世紀〞，以第一人稱視野的角度進行。但這套遊戲並不是單人的角色扮演遊戲，在遊戲途中會有夥伴加入你，變成一支冒險隊伍。剛開始的時候你擁有一面魔鏡跟一幅卷軸，在魔鏡之中你會看到主角的長像。這並不是魔鏡最主要的作用，這面鏡子的主要功用，就是當你撿到武器與護甲時，由鏡中讓主角穿戴裝備。卷軸的功用是儲藏物品，這點就相當的聰明，主角擁有了小叮噹的空間口袋了。冒險的初期主角會找到一本書，這本書

►這人的臉好醜喔！



◄找到傳說中的寶劍了

記載必要的事情，包括主角的屬性，線索，物品的功用，主角的魔法能力，武器的攻擊力與主角使用武器的熟練度，還有最重要的地圖，地圖上你隨時可以記錄重要的事情。有兩種方式可以呼叫這些圖形界面，一是鍵盤，另一個是將滑鼠朝畫面的最左邊或是最右邊靠，就可以使用這些物品。魔法部份一開始並無法使用，要等到主角找到魔法杖才能施法術。

遊戲的圖形以3D-rendered出來的圖素構成，牆壁或是其他物品都跟眞實的東西一樣，這點會讓玩家誤以為眞的在地下城中。怪物部份有些是眞人下去扮演，所以動作相當的流暢，而用3D-rendered出的怪物也相當擬眞，沒有卡通化的感覺。當主角在地下城行走時，你會聽主角的腳步聲，或是怪物在地下城走動的聲音，即使隔著一道門你也可以清晰聽到房間內的滴水聲或是火燄燃燒的聲音。當主角做砍殺動作太多時，主角會發出喘息的聲音。無論如何，你只要一進入遊戲之中，就眞的是進入了另一個時空之中，只差受傷的不是玩者而已，其餘的一切就是另一個世界中的眞實事物。

STONEKEEP的全部地下城，大約有22層，而魔法部份有28種，這些魔法師展出來的效果，也是相當驚人的。至於NPC或是其他的生物，也會提供一些有用的訊息給主角，讓整個遊戲的故事相當生動。這套千呼萬喚使出來的遊戲，因為時間拖的太久，使的相當多的遊戲特點，都已經被人採用過了。不過遊戲中的某些特性與故事，仍是相當的新奇，這些則要靠玩者慢慢去發覺，自己體驗一場豐富的魔幻之旅。



◄遇到此人，不知是福是禍

▼雙拳難敵四手，先溜爲妙

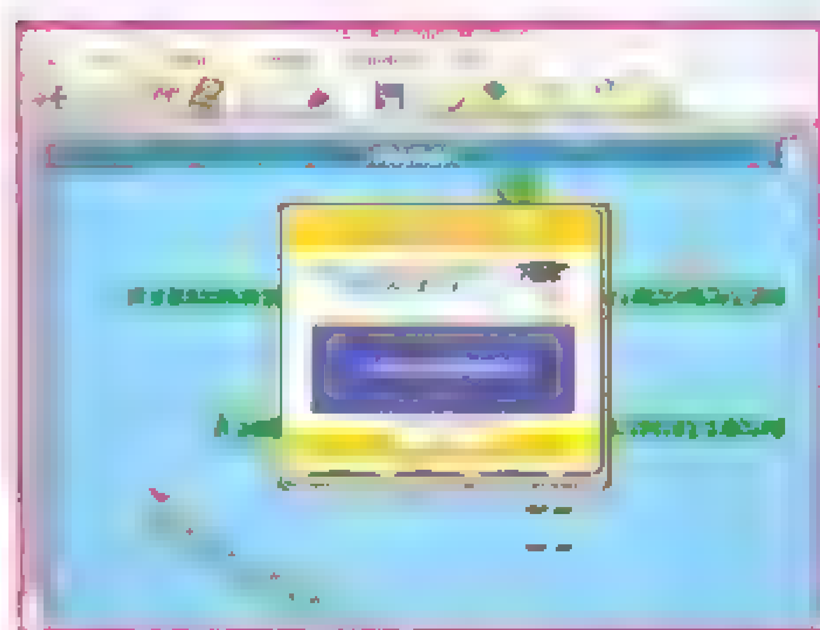
◄兇猛的火龍



奇妙大百科 3

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
益智	CD 版	國外已發售	機種：386 以上 記憶體：4MB
國外發行公司	國內代理公司	預定售價	顯示：V
Sierra	未定	未定	音效：A/S/M/G 操作：M/K

益智遊戲低迷了相當長的一段時間後，玩家們注意力都集中在角色扮演和策略的遊戲上。然而，“奇妙大百科（The Incredible Machine）”的推出，卻替益智遊戲立下了一個新的里程碑。



遊戲目的提示

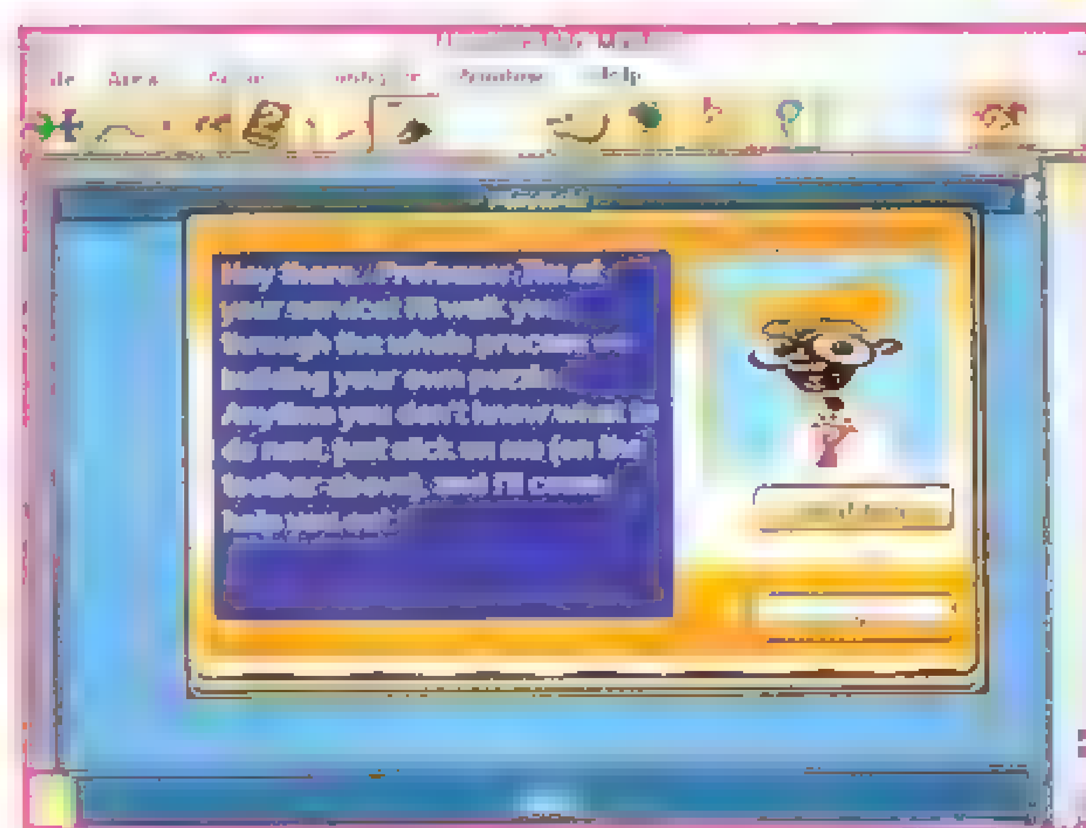
“奇妙大百科”在一代剛推出時，只有640×480 16色的畫面，音樂部份也乏善可陳，但由於它每個謎題並沒有特定的“標準答案”，只要能達到目標，便算過關，使玩家能靠自己的組織思考能力，享受過關的樂趣。而二代的作品，承襲了特有的風格，皆受到不錯的評價，在極短的時間內，Sierra 又推出了第三代，是否有些加強或創新之處呢？不能免俗的，三代也是在 Windows（視窗作業系統）下執行。遊戲也由原先的磁片容量改成一片光碟的大容量，並加了許多動畫，讓遊戲帶給玩家更多的成就感和聲光之娛。

畫面方面，並無太大的突破，雖然號稱256色，但是大部份的物體和場景，仍然有些單調，不過對話框框都經過了特別的修飾和美化，更加賞心悅目了。場景中可使用的物品，大致上延襲了一代和二代的東西，並沒有太大的變革。在介面方面，有較大幅度的更動，由於架構在視窗環境上，所有的設定，可用“圖示”或“文字”來選擇，而“圖示”可以選擇是否要浮現或是隱藏起來。另方面，剛進入每一關時，依然會出現一個視窗，告訴玩家遊戲的目標所在，不過這次已改成用“唸”的方式了！其次，該“提示視窗”也不會消失，而是隱藏於主畫面後方，只要玩家需要，隨時可用滑鼠點取叫出。



兩人對決

在三代中，增加了“兩人對戰”的遊戲方式。你可以和另一個玩家，比拼看誰先解開謎題，其中的樂趣比一個人慢慢解題，可是大不相同的喔！新增的一個選項，就是“博士教學”功能。有位名叫“TIM”的博士，只要你選取對應的“圖示”，便會跑出來，以全程語音教導你。不過這位“TIM”博士並不是指導你如何破關，而是教你如何“自己創造新的關卡”。



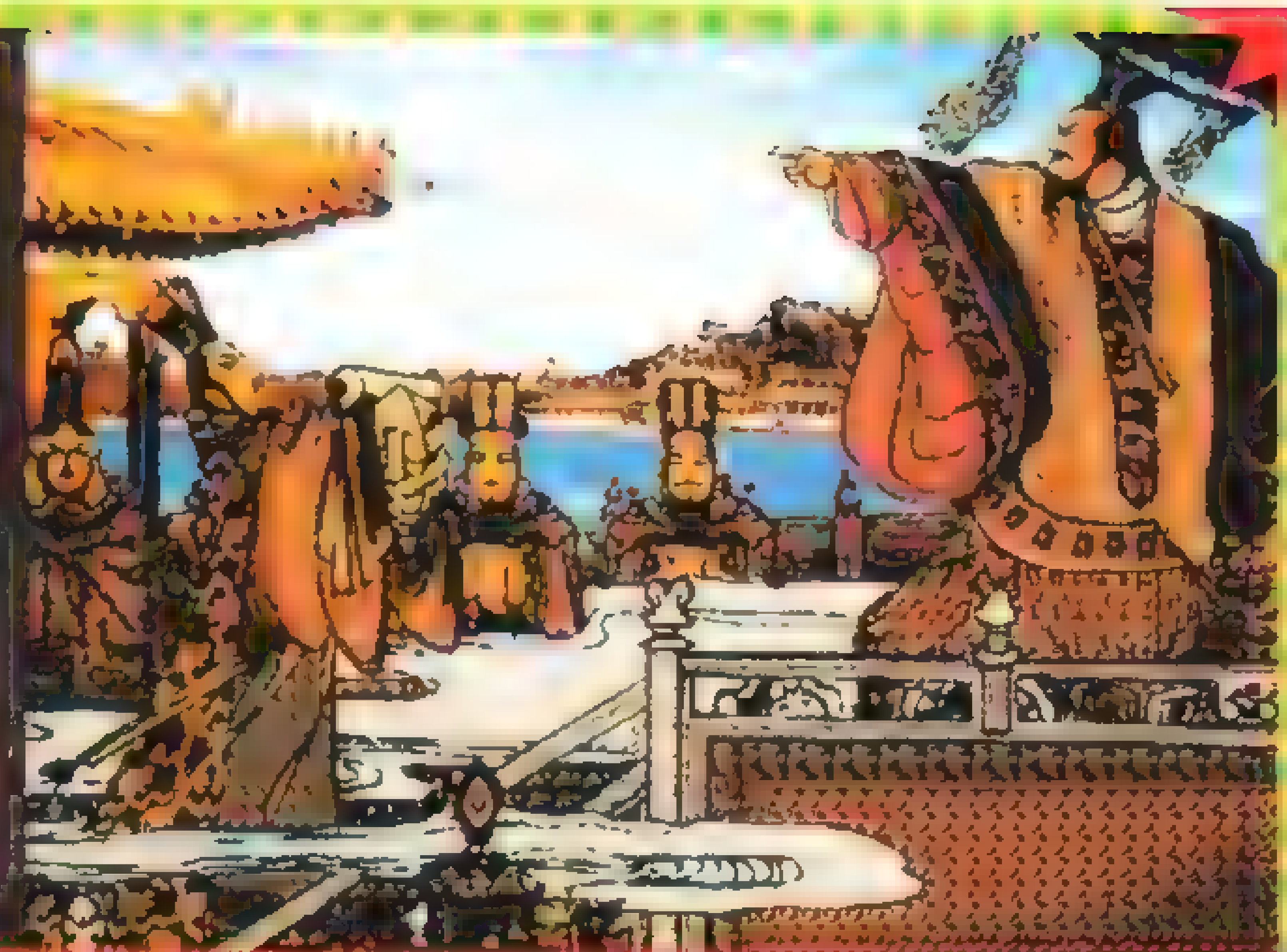
博士教學

對於不熟悉的玩家而言，是個值得一試的選擇。

還有個體貼的設計。由於考慮到非英語系的國家，本遊戲特別新增了“語言選擇”的功能，可以在數種不同的語言間切換，非常實用。關於音樂和音效部分，由於已擠身“光碟”之列，自然在音樂和音效部份都可以極力表現，不必再考慮容量。而每個場景還有一台“點唱機”，十分的不錯喔！在其他的設定方面，大致都和前幾代類似，例如場景選擇，關數選擇等等。

遊戲進行的方式，也和以前雷同，不過本系列特別強調“物理知識”，也就是舉凡萬有引力、彈力、反作用力…等都要加以考慮，才能順利組合出，過關的儀器。在一些小地方，遊戲也作了些加強。例如在自己設計關卡時，不但要自訂關卡名稱，目標，更可以選擇該關卡進行時所播放的背景音樂！

春秋爭霸戰2

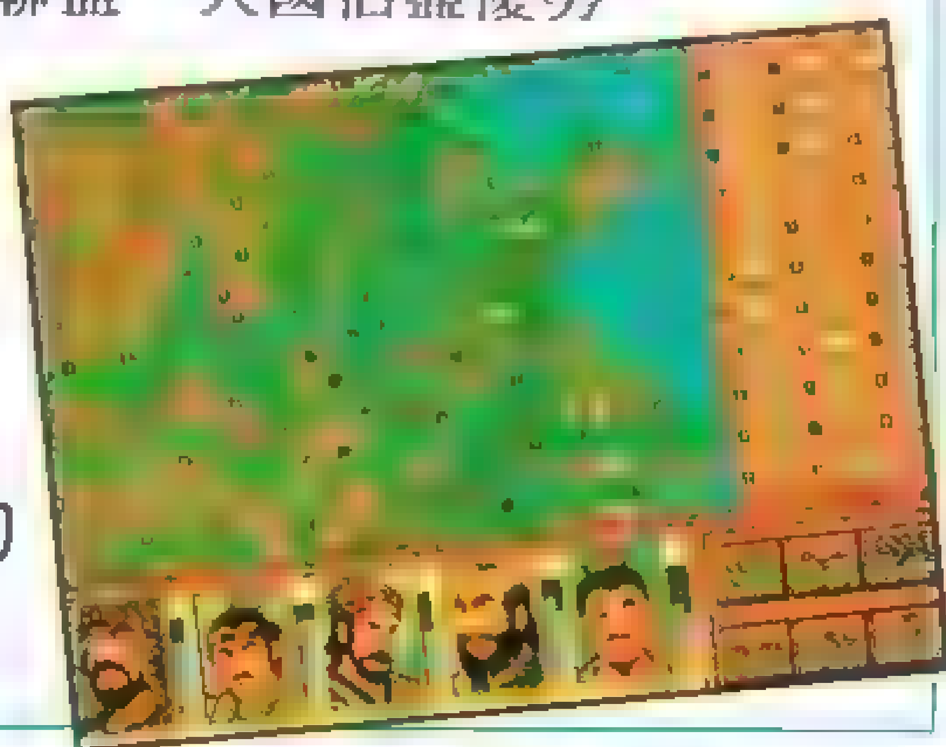


遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
策　略	磁片版	明年1月	機種：386以上 記憶體：2MB 顯示：V 音效：S 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定售價	
大宇資訊	大宇資訊	未　定	

西周末年，周幽王荒淫無道，寵幸褒姒，使得周王室大亂，導致異族犬戎入侵首都鎬京；一場燒殺劫掠下來，幽王被殺，褒姒被蠻族擄去，不知去向，衆封國於是擁立幽王的外孫姬宜臼登位，也就是周平王。但鎬京經犬戎洗劫之後，人民流離失所，斷瓦殘垣，幾乎成了廢墟，平王只好將首都遷到洛陽，史稱東周。周王朝經歷此劫後，統轄範圍縮小，兵源和財源跟著減少，已無力量支撐周王原有的威風，各諸侯國遂自產生擴張領土和稱霸中原的野心，後世史學家就將這個時期稱爲〝春秋時代〞。

風雲變色的春秋時代

春秋時代，一個混亂、不安、分裂、內戰頻繁的時代，在這樣的時代巨變之下，學術思想百花齊放，知識份子提出不同的思想，以求能建立新興力量，拯救動盪不安的時代，這種結構巨變、百家爭鳴的景觀，使春秋時代成爲中國的黃金時代。正因爲春秋是中國歷史上第一個分裂的時期，它有許多其他時期所沒有的特色，例如：各國之間複雜的外交關係，因爲東周初期共有兩百多個國家，以城爲主的經濟及軍隊。因爲周朝是封建制度，商業與外交的實力常凌駕於軍事上，，國與國之間互相牽制，相同利益國便組成聯盟，大國佔盡優勢、小國則民不聊生等；而這些情形，在『春秋爭霸戰2』中您都將可一一感受到。



群雄割據的春秋時代

霸主或統一之路

遊戲自公元前 770 年至公元前 447 年，其中共分爲 35 國， 73 座城池，玩家可選擇成爲〝春秋霸主〞或〝統一中國〞作爲勝利條件，〝春秋霸主〞是以外交手腕、商業活動爲主要手段，軍事爲次要，藉以提高聲望，達到霸主的地位。而〝統一中國〞則是以擁有領土爲目的，因此戰爭是不可避免的，有關軍事方面的活動就格外重要。

真實的即時模式

春秋爭霸傳2在工作方面採用了即時處理模式。遊戲中並不限制每個月只能執行幾項工作，在時間限制之中只要決策正確、速度掌握得當，就能執行更多項的工作。遊戲中除了人物能力的不同外，我們加入性格這項變數，性格將會影響每個人物的工作效率及決策方向，使遊戲更爲眞實化。至於戰鬥部份，同樣爲即時模式，在部隊調度與戰術運用上就必須分秒必爭，政治、外交的善變，加上無地域限制的地圖戰場，將使戰爭局勢更顯得複雜、更切合眞實情況。如果你厭倦了時下戰略遊戲一成不變的攻城掠地，那春秋爭霸戰2複雜的商業活動，善變的外交局勢以及分秒必爭的戰鬥，一定會給您猶如置身其中，與衆不同的全新感受。



遊戲中的策略介面

詳盡紮實的策略介面

本遊戲採用640×480高解析模式， 45 度斜角捲軸畫面，將中國古戰場眞實地呈現；左下角附有縮小之中國地圖，選擇與查詢上更爲方便。談到指令部份，包含五大項基本指令，分別是軍事、外交、內政、工商、查詢，其中再延伸出二十幾項工作內容。值得一提的是採用了滑鼠操作介面，不管在資料輸入、輸出或圖形處理速度上，都有很好的表現。

遊戲的特色有以下幾點：

① 戰鬥方面：

使用即時戰鬥的介面，使戰場千變萬化讓玩家猶如進入一個真正的戰場中，六種兵種各有所長，能將戰略運用至最高點。

② 商業方面：

突破以往戰略遊戲忽視商業功能，商人活動活躍，十餘種商品可供買賣，商品價格的波動無常，你必須逢高賣出逢低買進，才能經商致富，甚至有一天能富到不費一兵一卒就可買下一座城。

③ 外交方面：

三十餘國家同時登場，外交手段若不夠高明，你將會成為國際的公敵；遠交近攻是春秋時期普遍的外交政策，可是你在這遊戲中會發現有更好的外交方式，不過在此先不透露。

④ 內政方面：

七十餘座城市，每座城均有其固定之型式，（軍事型、農業型、商業型）每座城均有其功能及生產物，若能配置得當將能夠兵強馬壯。城市成長也是很重要的，若不將所擁有的城照顧好，可能會變成小村落。

如果你厭倦了時下戰略遊戲一成不變的攻城掠地，沒有變化的指令控制，那春秋爭霸傳二中複雜的商業活動，善變的外交局勢以及分秒必爭的戰鬥，一定會給您猶如置身其中，與衆不同的全新感受。

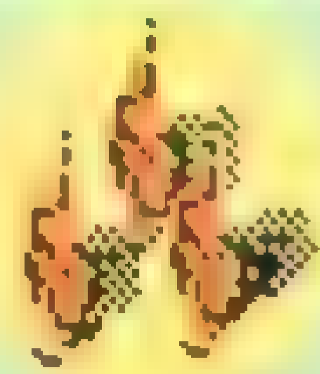
兵種：

① 步兵



為最基本兵種訓練度 0 以上

③ 騎兵



為攻擊力最遠的部隊，訓練度 100 以上

② 弓兵



為單兵作戰中最強的裝備，訓練度 200 以上

④ 車兵



四人一車攻擊力強，為團隊作戰，訓練度 300 以上

⑤ [illegible]



十人一組為攻城之利器，訓練度 400 以上

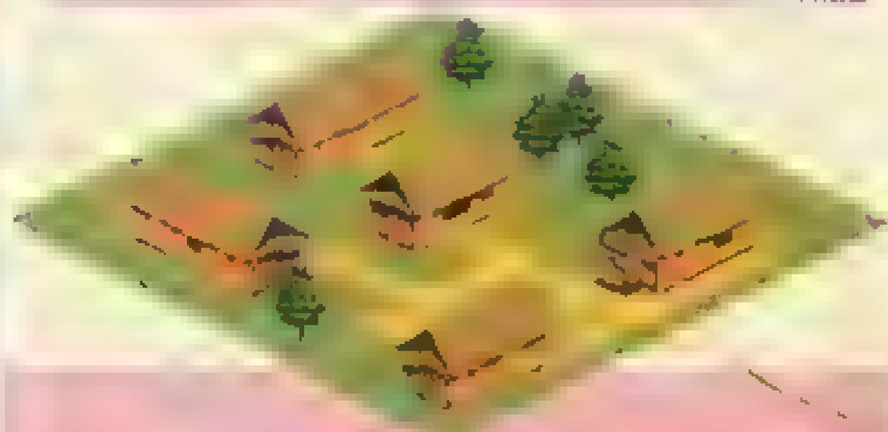
⑥ 衝車



十人一組為最強之武器，訓練度 500 以上

城市：

① 村落



人口少、稅率少、且人民對國家忠誠度不足。

② 小鎮



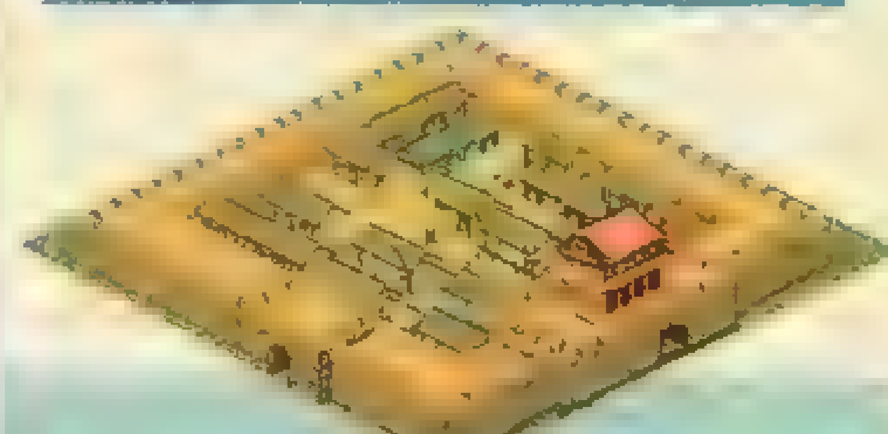
各項建設值均達 100 以上。

③ 軍事大城



軍事建設及城市建設均達 200 以上，可生產所有軍事用品、稅收少、人口少。

④ 商業大城



軍事建設及城市建設均達 200 以上可生產布匹、木材、寶石等民生用品。稅收多、人口多。

⑤ 農業大城



軍事建設及城市建設均達 200 以上可生產糧食、食鹽、馬匹等必須品，糧食收入多。

⑥ 政經中心



各國首都中心。可進行少量商品交易。

3×3 EYES

～三只眼變成～



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
冒　險	磁片版	未　定	機種：386DX以上 記憶體：2MB 顯示：V 音效：A/S 操作：M
設計公司	**發行公司**	**預定售價**	
日本クリエト株式會社	松　崗	未　定	

對身爲漫畫迷的玩家來說，最快樂的是便是能在電腦上玩到自己喜歡作品所改版而成的遊戲了。因爲對漫畫迷來說，遊戲中的每一個人物都是那麼的熟悉與親切，而那種漫遊於漫畫世界中的感覺也著實不是外人所能體會的。

所以囉，愈是知名的漫畫其所改編而成的遊戲也愈是受到矚目。如女神事務所，天地無用，三隻眼，亂馬1／2等。而且由於有來自原著作品本身的各方壓力，所以製作公司通常會全力以赴的去進行改版的工作。這也使得這一類的改版作品通常都擁有不錯的效果與畫面。（那還用說，花那麼一大筆錢簽下版權，如果做爛了豈不自砸飯碗。）當然，遊戲的人氣度也就隨著漫畫知名度而沸騰了囉。

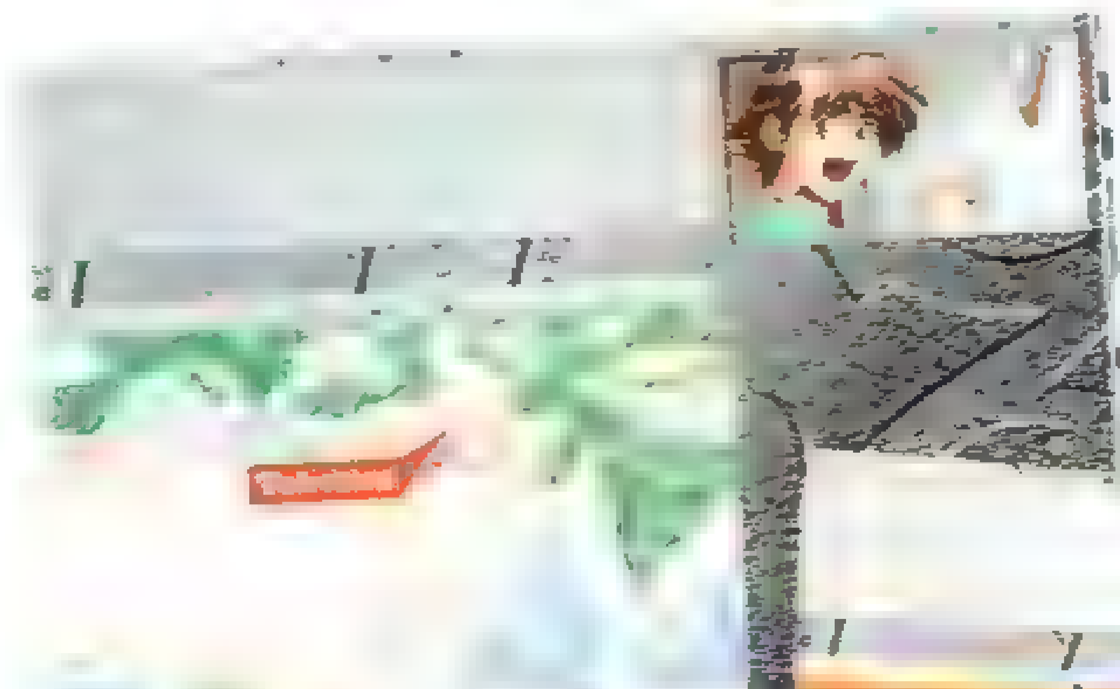
可惜，這類日本名著改編的遊戲一直無緣在國內出現。每當看到國外雜誌上的介紹時，嘆息與欣羨之心自然不在話下了。或許，接下來講的話是肉麻了些，但是，當看到國內終於有發行商代理引進〝三隻眼〞遊戲，而且還改成中文版時，身爲三隻眼漫畫迷的筆者還著實員是雀躍三分啊。甚至在歡呼之餘，不禁流下感動的眼淚。因爲比起H的美少女遊戲來說，要代理這類高成本的改編遊戲是需要有些許勇氣的。姑且不論遊戲好壞如何，請讓我先向代理商敬上薄酒一杯吧。

改編自日本漫畫家高田裕三名作的遊戲



說到〝三隻眼〞這遊戲不得不先提一下該部漫畫。原名3× 3EYES 由〝高田裕三〞所繪的三隻眼漫畫可說是連載有相當一段時間了。其故事主要要員乃爲一女主角〝佩〞男主角〝〝八雲〞〞以及〝美星〞，〝李鈴鈴〞，〝鬼眼王〞等。而劇情則是敘述三眼族的〝佩〞爲了變成眞正人類而和〝〝八雲〞〞所展開的一連串冒險大活劇。正如同一般改編遊戲一樣，〝三隻眼〞這遊戲主要是採 AVG式的遊戲進行方式。而介面則是採類似視窗式的滑鼠操縱介面。

對漫畫改編遊戲來說，筆者認爲最重要的在於有沒有忠實的將漫畫人物的風格與特色移植到遊戲世界中。如果這一點沒做好的話，那再好的畫面與效果也都將只是無用的裝飾而已。還好，就人物移植度來說，三隻眼雖然沒做到百分之百，但還算是讓人滿意的。不過其獨特的劇情安排方式倒是讓人不知該褒該貶啊。



←遊戲劇情分佈在世界各地



→遊戲美工水準可謂不差

全新的劇情，看過漫畫的人也能有新的感受

一般來說，改編自漫畫的遊戲通常是讓玩家扮演男主角或女主角的角色。如 女神事務所，天地無用 等都是如此。不過在三隻眼遊戲中玩家所扮演的既不是"佩"也不是"八雲"，而只是個平凡的高中生而已。在一次巧合中被眼宿蟲寄生而變成超能力者，在驚訝之餘還被妖魔追殺。隨著時間的進行， 接下來不僅會遇到"八雲"和"佩"還會跟她們一起對抗妖魔，並和前來追殺眼宿蟲的女戰士發生戀情。當然，最後的目地便是要將眼宿蟲驅離身體以回復自我了。

雖然玩家扮演的並不是三隻眼中的男女主角，不過整個遊戲可說是架構在三隻眼的世界中，從一開始與"佩"的巧遇，到被"八雲"所救。玩家甚至一度介入"佩"與"八雲"的感情之間（當然，任何人一開始都會誤解"佩"的無邪好意）。在與追殺眼宿蟲的女戰士經歷了數次生死歷練後才漸漸發現自己眞正在意的人原來就在身邊。

平心而論，三隻眼或許在聲光音效上比起今日的遊戲略乏味了些。不過其在劇情故事上的曲折高潮卻是讓人印象深刻的。或許現在的遊戲比較缺乏這方面的表現吧，這使得三隻眼在日本雖然已推出有好一段時間了，但在今日，仍不失是個値得向您介紹的好 GAME。



遊戲中獨特的視窗式介面

特具風格的視窗底圖



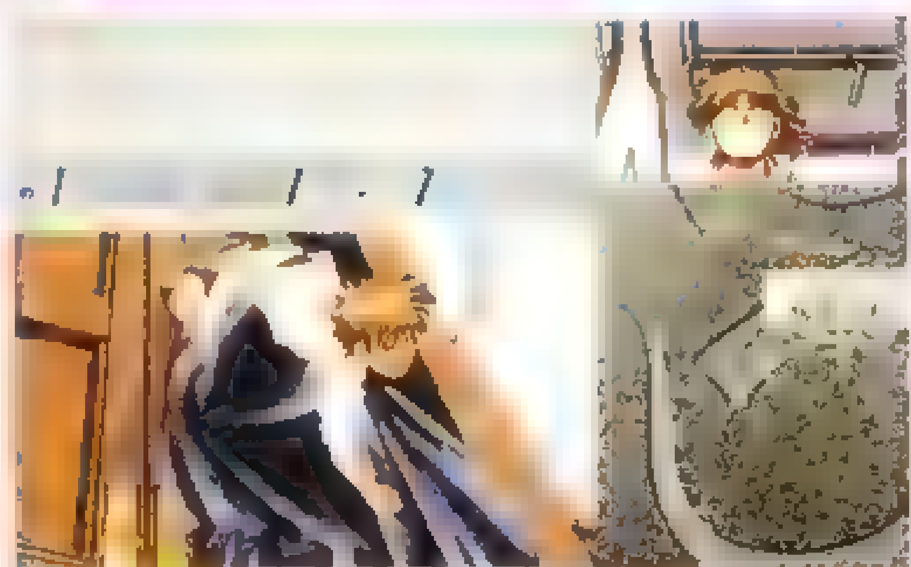
右上角爲全動畫之視窗（雪會飄飄的下）





劇情中的另一核心人物—女主角

故事中之各橋段畫面之一

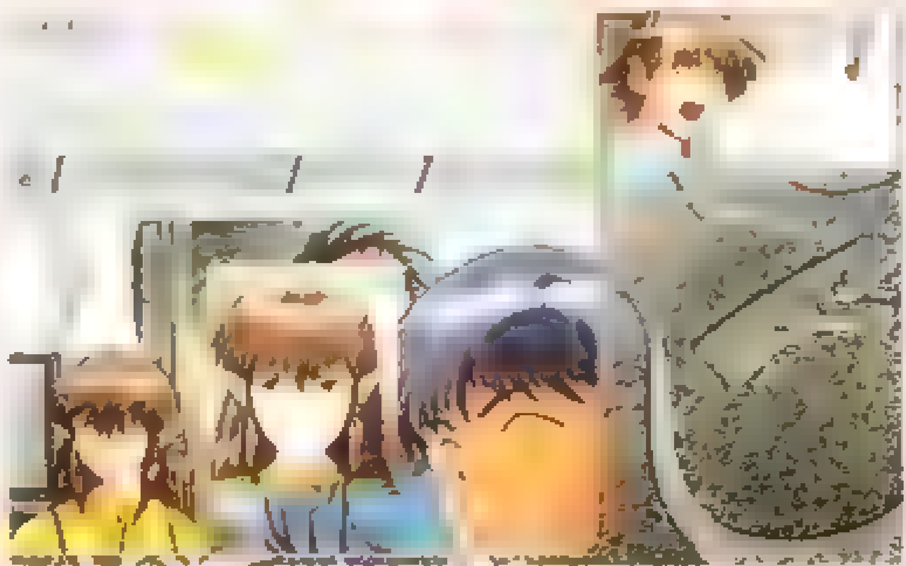






故事中之各橋段畫面之二







故事中之各橋段畫面之三







不好意思，爲了不破壞玩者對劇情的探索心，故不做畫面講解

魔水晶物語

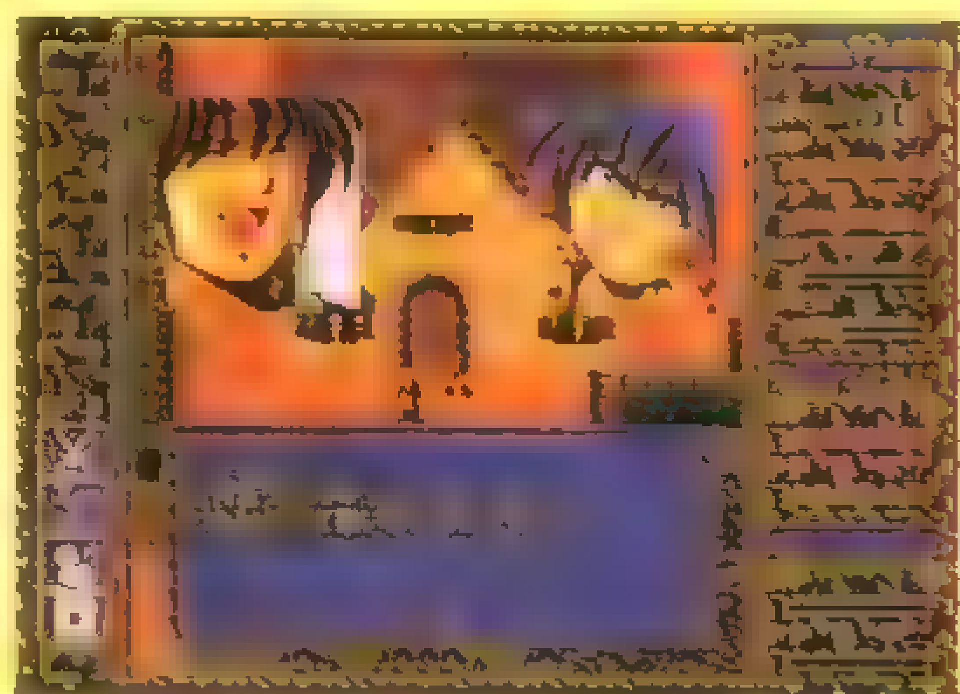
遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
RPG	光碟版	1月底	機種：386 以上 記憶體：600KB 顯示：V 音效：A/S/M 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定售價	
Right-Stuff	天堂鳥	650 元	



RPG類型的遊戲在市場上一直是佔有一席之地的，而玩家對此類遊戲也相當的擁護，不過題裁相近的遊戲玩久了總是會膩的嘛！而在看過那麼多的RPG遊戲中，你是否想嘗試比較新奇的遊戲呢？就容我爲各位玩家們介紹一個特別的遊戲吧！由日本俱有相當知名度的「Right Stuff」公司，所研發出的一套新遊戲－『魔水晶物語』，別擔心是日文遊戲而望之卻步，這套遊戲在臺灣將由天堂鳥代理發行成中文版，而且這款遊戲與以往的RPG 遊戲有很大的不同喔！到底不同之處在那裡呢？讓我細細道來，一般的RPG遊戲玩家都是從主角的觀點來進行遊戲，但這款遊戲卻是玩家以「背後靈」的形式來進行遊戲。聽起來好像不太容易了解，不過沒關係！待我說明一下遊戲的內容，您便會茅塞頓開了！

魔法控制的世界

故事是發生在遙遠的古代，如同那些神語所言，魔王以法力控制了這個世界，天空爲黑暗所包圍，大地也失去了生命力。所有的生物都在絕望與痛苦之下掙扎著…，後世的人將那個恐怖的時代稱之爲「黑暗時代」。在經過一段長時間的折磨後，有一批原屬於魔王的軍隊起來反抗，將魔王強大的勢力消滅了，使世人能夠過著安樂的日子。他們被稱呼爲「列瓦利」的魔法師。但人們仍對擁有法力的「列瓦利」人存有恐懼之心，且對他們充滿了敵意。在這種情況之下，魔法師們選擇了避世隱居，並隱藏起自己的力量，不再活躍在的歷史舞台上。其中有一個名叫阿弗列得．普羅雷西亞的魔法師和他的女兒蒂法娜，共同在深山的小屋中隱居了十五年。



◀的對談進行中詼諧

昔日的盟友 今日的敵人

遊戲中的主人翁蒂法娜，有著魔法師的血統，他的父親阿弗列得，擁有魔法師相傳的兩種神器之一，「弗雷亞水晶魔杖」。而另外一件「西格魯魔劍」是在一位想主宰世界的魔法師－沃魯凡格手上。他以前和阿弗列得共同並肩作戰過，是親密的盟友。但由於沃魯凡格對人類的憎恨，使得沃魯凡格誓言要對人類復仇，他搶奪了阿弗列得所擁有的水晶魔杖，把阿弗列得變成了石頭，而他的女兒蒂法娜爲了使父親回復人形，而展開了一連串的冒險之旅。



◀精明可愛的女主角～蒂法娜



▶國王也派人協助蒂法娜耶！

兩種人在操作主角？

談到這裏，讀者可能會認爲玩家是以蒂法娜的身份來進行遊戲吧！喔！不，錯了！其實玩家是扮演父親的靈魂，暗中守護著蒂法娜，在冒險的旅程中，擔任支援蒂法娜的任務。因爲玩家所扮演的是一個沒有實體的靈魂，所以能夠聽見登場人物或怪獸的動靜，也能預先知道敵人的陰謀陷阱。很特別吧！但蒂法娜卻並不知情，這也是此遊戲的獨到之處。遊戲的進行則要靠玩家來引領蒂法娜，然而玩家要以何種方式來引導蒂法娜呢？別擔心，玩家只要使用那支「弗雷亞魔杖」，就可與蒂法娜心靈相通了，但只是引導她，而非直接操作她的各項行動。而且還要看她對父親「信賴度」的多寡呢！如果讓蒂法娜去做一些無意義的行動或殘暴行爲的話，「信賴度」就會下降，她就有可能會自己任意的行動而不聽玩家的指令了。所以蒂法娜有時面臨戰鬥的場面也有可能會逃走哦！如果引導的方向，和她想要做的行動一致的話，信賴度就會上升。信賴度高時，蒂法娜就會依照指示來行動。很與衆不同吧！玩家除了要仔細考慮所下達的指令外，更要兼顧是否會影響蒂法娜對玩家信賴喔！

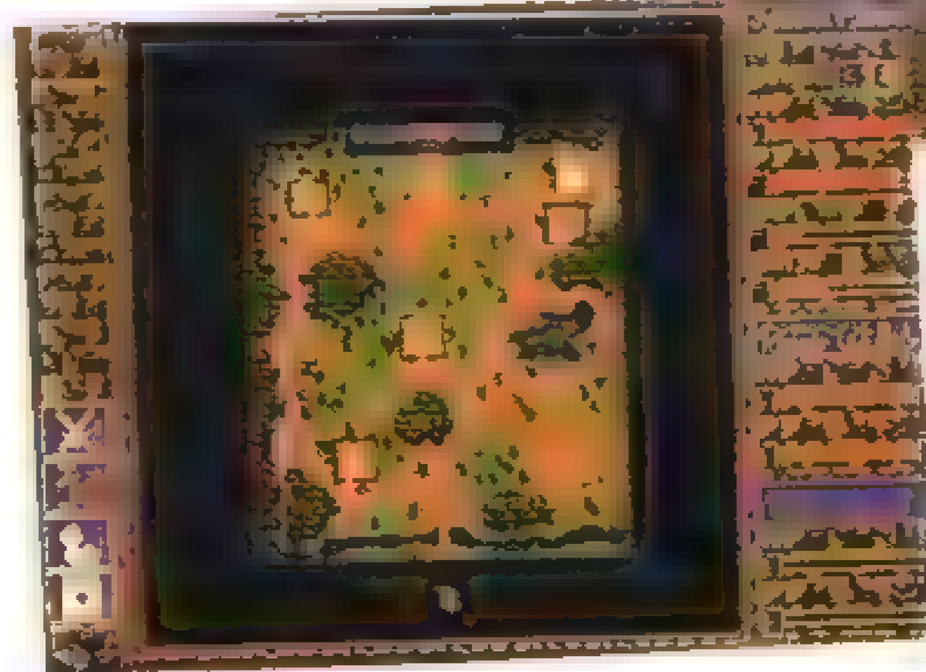
兩種情報收集的樂趣

遊戲中的移動模式中有一個「視點移動」的選項，玩家對蒂法娜下達「休息」指令時，可以暫時離開她，去偵察地圖上其它地區的情形，譬如到了一戶人家便可以進去察看，也可以聽取裏面人物的眞心話，以便獲取更多的情報。之後再從視點移動狀態中選取休息，就可以馬上回到蒂法娜旁邊。而這項能聽取人物眞心話的設計，也是「魔水晶物語」的一大特色。另外冒險時共有六種魔法可以使用，難度由淺至深，可以用的道具種類也很多，隨著劇情的發展會一一出現，不要錯過哦！



◄暗藏玄機，仔細搜索

▲清晰簡明的狀態欄



◄可以流覽全區的地圖模式

自動戰鬥模式

魔水晶物語的戰鬥場面可以說是浩大而不費力，女主角蒂法娜在廣大的地圖模式中找尋消息時，身旁會跟著一些配角，當遇到敵人時，身旁的人會自動戰鬥，不會坐以待斃。但是蒂法娜本身可就要注意了！她所擅常的是咒語，共有6種，剛開始是使用簡單的，當能力上升時，可將增加的點數分配至各項能力中，就可使用更厲害的咒語，比較麻煩的是，當她一施法時，所有人的動作都會停下來，因爲要挑選攻擊對像。選定好以後，魔法會自動去攻擊；魔法攻擊有分短、中、遠程攻擊，所以你可要佔好位置再使用魔法，否則的話，魔法可能丟不準，又傷 HP 值，到是同伴們就不用傷腦筋了！他一遇到敵人，就自動砍殺，只要注意到，不要光顧著自己走，因爲當你走遠時，你的同伴可能還在敵陣裡廝殺哩！



◄選定目標、予以攻擊

冒險故事有很多陰謀哦！

除此之外，在故事情節的發展方面，當然是不會讓你失望的啦！有各式各樣特殊的寶物，能讓您進行遊戲時，還有尋覓的樂趣，而在遊戲進行時，也會揭開許多的陰謀，看來要將所有的謎完全解開，可要費一番腦筋了！而至於阿弗列得到底能不能順利地引導女兒，讓她救出自己呢？就看玩家的策略運用了。此遊戲最吸引人的地方，是可以聽取人物們的眞心話，並從玩家與主人翁兩種角度，來享受故事進行的樂趣，是一部讓你感覺新穎的 RPG 哦！此外畫面的效果也是不容忽視的，如開場的劇情畫面，是以動畫開啓故事的序幕，而戰鬥的畫面與視覺的畫面，都是精緻細膩且多變化的，一定可以滿足玩家對遊戲的要求。

傀儡英雄

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
RPG	磁片版	二月上旬	機種：386 以上 記憶體：2MB 顯示：V 音效：A/S 操作：K
設計公司	發行公司	預定售價	
PS 創作群	未　定	未　定	



在上一回雜誌中介紹了『傀儡英雄』這個遊戲，而它還有許多的特色，尚未公諸於世，相信玩家對它一定充滿了好奇，這期就讓我們再來看看有關於『傀儡英雄』一些更詳盡的設定資料以及不為人知的秘密，LET'S GO ！

有關於遊戲中的屬性

在遊戲中的屬性共分為風、水、火、大地、神聖、惡魔六種，而這六種屬性各有其守護神所守護著，在遊戲進行時，這些屬性也有相當的影響，所以囉！玩家更要仔細的研究一番而且，屬性與屬性之間也有相生相剋的關係，更是需要注意的，聽起來頗複雜的吧！別擔心，我們特別列表出來，讓玩家可以清楚明瞭，附表如下：

	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	○	×	—	—	—	—
[illegible]	×	○	—	—	—	—
[illegible]	—	—	○	×	—	—
火	—	—	×	○	—	—
[illegible]	—	—	—	—	○	×
[illegible]	—	—	—	—	×	○

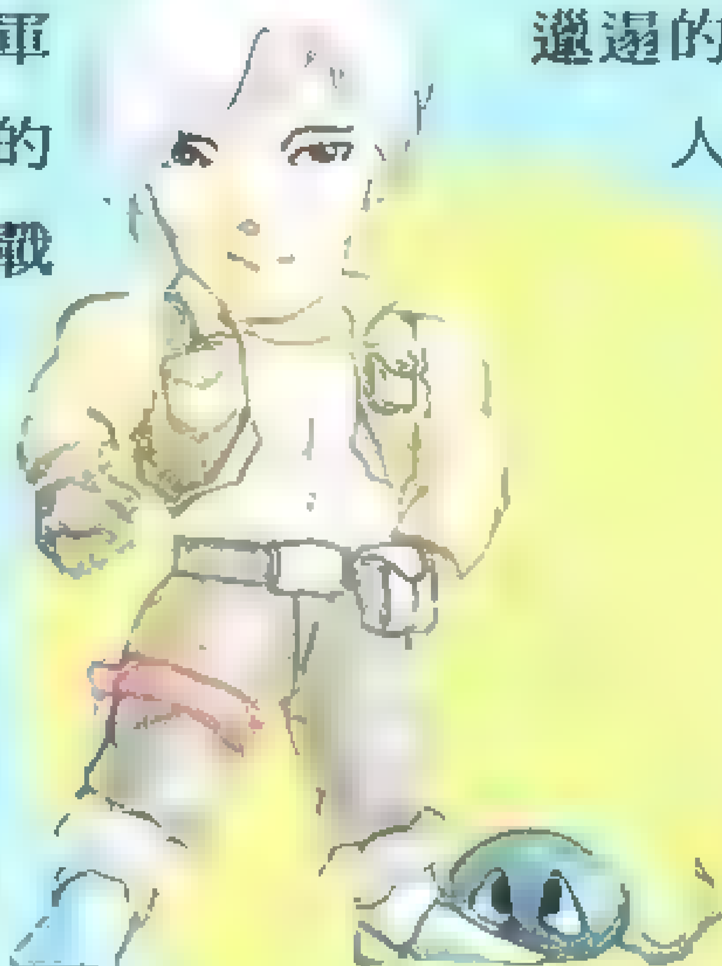
○：相生　　×：相剋　　—：無相生相剋

先來瞧瞧主角

在遊戲的進行過程中，玩家將會在不同的地點，操控三個主角來進行遊戲，另外還有NPC（特別隊員）也會加入喔！而究竟他們會遇到什麼樣的困難？又會遭遇到什麼樣的危險呢？這就要靠玩家們費心地慢慢破解囉！不過我們可以先一窺主角們的小密秘喔！關於伊凡嘛…



他是一個用劍的高手，對劍術的學習有相當高的天份，在暗殺軍復國失敗，而他的好友維克也為國戰死後，他決心要為維克復仇，也將復國的大任扛了起來，但卻沒有想到會因而被捲入了，薩蘭特邪惡魔法師的重大陰謀之中。



而艾洛斯則是名聞遐爾的超級怪盜，最擅長的就是迅速的脫逃的技巧，沒有人能抓得到他，而且平時的他更是以一副邋遢的模樣出現，讓人根本認不出來，也是他最好的偽裝。而令他最感興趣的，就是那些另人炫目的奇珍異寶以及對一些古老傳說的探索。

還有莎莉娜在她的魔法老師梅吉爾的逼迫之下學習魔法，而更厲害的則是她的格鬥技，她可是一個集武術家與魔法師雙重身份於一身的奇女子喔！外表文靜可愛的她，可是個喋喋不休的小丫頭。



攻擊力的強弱嘛?!

武器熟練度是什麼？這一點可就要好好的加以說明了，大家都知道玩 RPG 時，人物的攻擊能力非常的重要，而且它關係到遊戲是否能安全過關，故事是能否順利進行等，而一般 RPG 角色的攻擊能力，大都是以升級的方式來增加。在『傀儡英雄』這個遊戲中加入了武器熟練度這個參考依據，在遊戲的進行中，角色的攻擊能力是以對武器的熟練度為基礎，舉例說明：假設我們獲得了一把〝炎之劍〞，這時角色的攻擊能力就會比先前增加一次（因為武器升級了嘛！），而在戰鬥的時候，我們可以選擇兩種攻擊的方式：

一、[illegible]

當我們選擇好武器的時候，角色就會以劍做砍、劈、刺等基本攻擊方法攻擊敵人，而擊敗敵人之後，武器的熟練度就會隨之而增加，當熟練度的值達到了一定的程度時，角色就可以學習這項武器所衍生出來的各項戰鬥技巧。

我們以〝炎之劍〞來做說明，它可以衍生出的戰鬥技巧就有五、六種。

例如：「爆炎流」、「火龍亂舞」等，而這些新練成的戰鬥技巧就稱為〞必殺技〞。

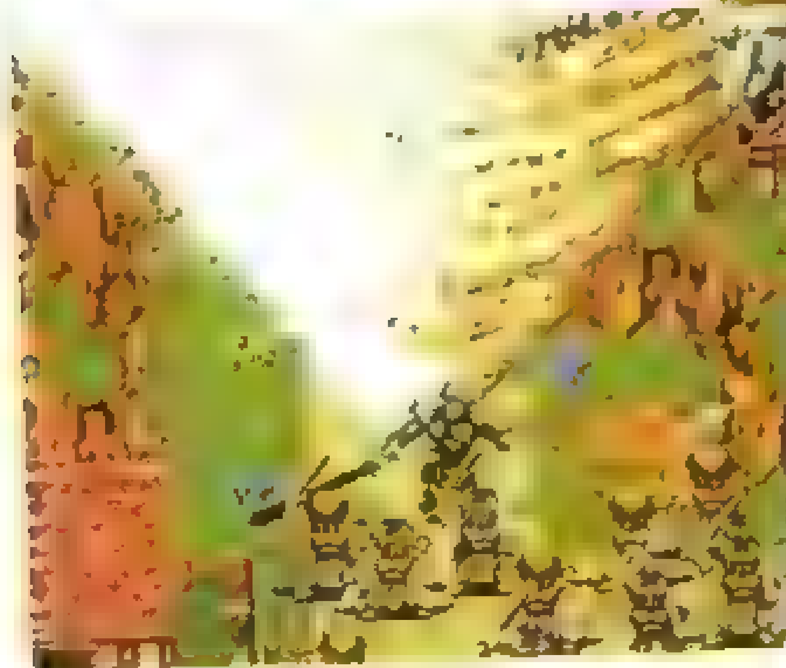
二、必殺技攻擊法

顧名思義，就是用必殺技去攻擊敵人的方法嘛！不過玩家要注意的是使用必殺技時，雖然對敵人有較大的殺傷力，但是會減低角色原本所擁有的力量。另外，使用必殺技的時候，武器的熟練度並不會跟著增加，這點就要玩家自己可要好好的考量一番了！



←龐大的戰鬥場面

↓[illegible]



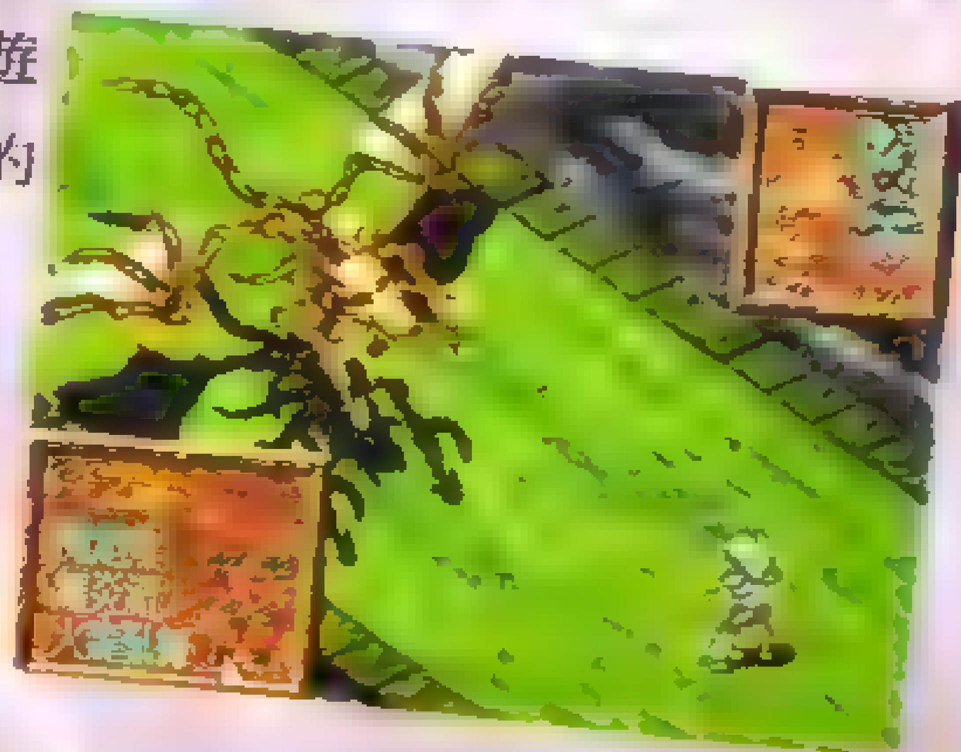


↑→各式精彩的特效

在『傀儡英雄』的世界中，它共劃分成四個區域，分別是北方軍事強國薩爾特、南方和平之國傑魯姆、以及繁榮的國家格里那和守護神禁地。而這些國家或地方的場景也都各有其特色，分別由大草原、高地、熱帶雨林、迷霧森林等等數十個場景所構成，另外遊戲中還有精心設計的競技場，相信玩家一定迫不及待了吧，嗯！別急別急！還有更好的消息呢！據『傀儡英雄』的製作小組表示，遊戲的迷宮部份正在努力製作當中，為了不使迷宮太過於刁難玩家，製作小組正大費周章的設計最令玩家嘆為觀止的迷宮場景，企圖擺脫以往迷宮讓玩家認為只是練練功、浪費時間、耗費體力的地方，這個觀念，當然這些迷宮的架構、網絡夠讓製作小組傷透腦筋啦！不過這不僅考驗製作小組，也將要挑戰玩家你囉！

有關於遊戲中的配樂

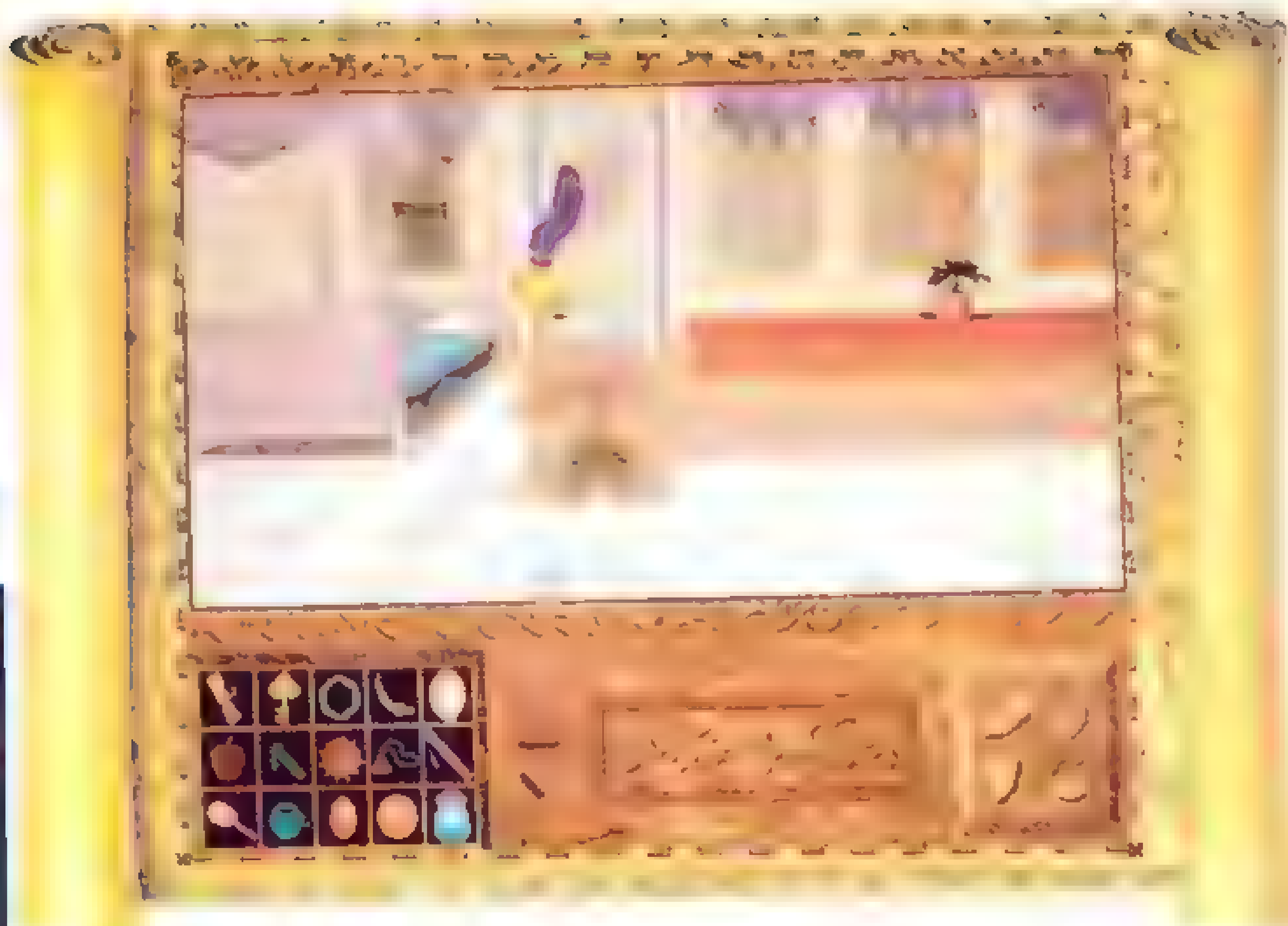
由於《傀儡英雄》的音樂是全程由 MOD 製作，所以不論是在音色、效果上，都處理得相當恰到好處，當你走到高山的頂尖之時，隱隱約約彷彿可以聽到風的聲音，而走到海邊時也可以聽見海的浪潮聲呢！在森林中有鳥吱喳叫，而迷宮中則可聽到惡狠狠的野獸哭嚎聲，相信這對玩家來說是一大衝擊，也正是製作群絞盡腦汁的構思了，而遊戲中的音樂更是會隨著遊戲的悲歡離合而有不同的詮釋，據製作小組的音樂人員表示，《傀儡英雄》的音樂曲目約為四十首左右，而每首音樂都有其曲名喔！如：〝沈睡的神話〞、〝大地的呼喚〞、〝 FLY 〞、〝甦醒〞等等，光是這些曲子就夠你流連忘返囉！另外就是玩家若有聲霸卡 PRO 等級以上的音效卡的話，還可以聽到立體聲喔！相信這是國內遊戲音樂另一個全新的突破，這次保證玩家不會再把喇叭關掉啦…



→清晰的顯示介面

辛巴達幻境奇航

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
冒險	光碟版	未定	機種：486以上 記憶體：8MB 顯示：SVGA 音效：A/S/M 操作：M
設計公司	發行公司	預定售價	
捷友	捷友	未定	



在時下一片WIN 95的熱浪中，辛巴達幻境奇航是目前國產遊戲裡，唯一一個純種的WIN 95圖形冒險遊戲。而遊戲顧名思義，正是受到了名著辛巴達金航記等系列的啓發；但在內容上，卻是個完全不同的阿拉伯式奇幻大冒險。

充滿幻想的傳奇故事

辛巴達幻境奇航的主人翁是一對祖孫老辛巴達和小辛巴達，而老辛巴達則於五十年前，於夢幻般的異次元空間亞特絲浮島群上，與三位賢者合力將一位作惡多端的惡法師關入幻之獄中，並把他的法力封在一本鎮魔寶典裡，由老辛巴達帶回地球保存。不料五十年後，惡法師的寵貓迪奇洛在為主人復仇的意念下穿越了時空，帶著能解開封印的幻滅水晶液前來地球尋找老辛巴達。就在法力被釋放出來所產生的強力時空帶裡，老、小辛巴達一起被捲入了亞特絲浮島群……

在一陣混亂中，小辛巴達和爺爺兩人失散了。為了要找回爺爺一起重返家園，小辛巴達只有不斷努力地解開存在於亞特絲浮島群上的一切謎題，並打敗所有不幸事件的幕後主使者—惡法師翟斯帕克，才能順利地達成回家的願望。於是，在一根神奇枴杖的指引下，小辛巴達開始往返於沙浮島、森林浮島、光浮島、夢浮島、和岩石浮島中，找出三位受惡魔法影響而失去光明正義力量的賢者—勇氣之士可瑞歐斯公爵、仁慈之母凱德莉亞女巫、和智慧之父威斯丹尼爾主教—以恢復他們原有的法力而到達神力已遭破壞的平衡之殿，並用四項寶物重新啓動平衡之心的能量，讓整個亞特絲浮島群的生命力重現。





滑鼠介面簡易順手

再說到本遊戲的操作介面，是類似國王密使七式的介面，只需一鼠在手，也不必考慮什麼動作分類，只要〝看到→點選〞，就可以順利地進行遊戲。由於整個故事共分為六大段落分別發生在五大浮島之上，所以在場景的切換變化上也相當地靈活華麗。

漂亮的場景和精彩造型

本遊戲在程式方面，使用了相當新的 WIN 95 內建 WING 模組，而使 SVGA 640X480 256 色的畫面，不僅在執行速度或華麗感、精緻度上，都有相當優異的表現。以下，就是出現在遊戲中的部分角色造型。



狡猾勢力的船店老闆



喜歡跺腳的巨大怪獸



滑稽的綠色矮人



呆頭呆腦的路人



主角—小辛巴達



後巷的落魄老人



友善的虎國勇士

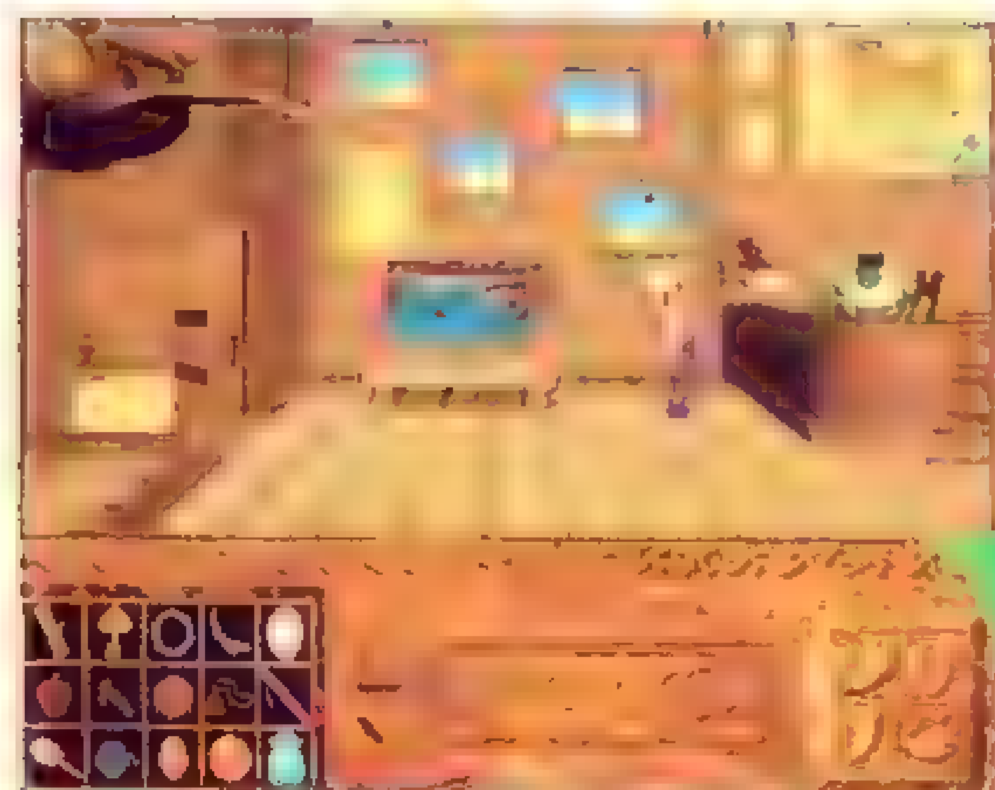


火怪是一名勇士的化身



沙漠裡可怕的蠍子

全程配製中、英文語音



辛巴達幻境奇航除了在率先跨進 WIN 95 平台上拔得頭籌外，同時也是第一個全程都配有中、英文語音的雙語遊戲。玩者們將不必再羨慕國外遊戲有全程（但有聽沒懂）的語音，而且由專業人員所配製的對白、音效、及背景音樂等，無論在效果或氣份上，都有相當不錯的表現。在配樂上，為了配合精彩的過場動畫及多不勝數的小動作／小幅度動畫，大約有二十首左右的曲目以 AUDIO TRACK 的方式燒錄在 CD 上。說到這裡，還須值得一提的是，由於資料量過於龐大，所以辛巴達幻境奇航目前只製作在 WINDOWS 下執行的光碟版（聽說可能還是二片裝的版本），並且將預計以各位想像不到的歡喜價發行。



必須用繩子將同伴垂入洞中才能解謎



在經過幾年經營而略有所成的國產遊戲市場中，冒險遊戲多半還是屈居於 RPG、SLG、STG 和格鬥動作遊戲之下，並沒有什麼特別閃亮耀眼的作品；但近來卻開始有逐漸抬頭的趨勢，正是冒險迷們所樂見、期盼的。以 WING 和 GAME SDK 為遊戲程式發展基礎的辛巴達幻境奇航，在技術層面上以有不錯的成績。本遊戲預計將在明年初推出，敬請拭目以待！

政治樸克



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
博奕	光碟版	96年1月上旬	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定售價	
松詮資訊	松詮資訊	未定	

過去十年內，台灣的大小事物都經歷了劇烈的變化；經濟奇蹟是最被人津津樂道的事。但是隨著腳步的開放，社會過渡期的亂象也一一呈現；經濟不再是神話，環境的破壞，生態的損毀、國會的暴力，街頭的械鬥等有名的事件，藉由衛星傳送到全世界，讓各地業者賺足了新聞錢、印證了台灣錢淹腳目的說法，台灣又再一次地在世界市場上打出知名度、展開了另一階段的邁向國際的旅程。台灣的話題從不曾停歇過，一而再地被搬上舞台品頭論足。現在，重頭戲即將開鑼，一切前所未有的政治家們，已經欲罷不能地擠上這小小的舞台，準備再次精彩博命的演出；在經過激烈的流派政爭與流血衝突之後，應全世界媒體及台灣民眾之公投表決，決定將未來的政治放在賭桌上一決勝負，幾個主要地點已被世界知名媒體所佔據架設衛星轉播站，台灣成了大贏家，賺了錢又打響了知名度，至於誰當選總統，其實大家心知肚明，天下烏鴉很難找到基因突變的異種，隨它去了。

政治樸克化



政治家的嘴臉平常比較難見到，但是在樸克大賽中，喜怒哀樂，陰險狡詐之作爲顯露無遺；一場圓山大火道出各政治派系的基本立場，宋朽魚說：我們絕不趁火打劫；陳髓扁說：修護建照之核准可能有點困難，立法院諸公派員勘查，不論大廳、議場、游泳池、健身房都相當符合，所以當下決定修法編列預算，作爲未來之用地。一場大火剛燒完，另一場無名火正在點燃，在政治樸克中讓你完全感受牌局的娛樂與官場的文化。

政界名人齊聚一堂

環島旅遊，名人相伴

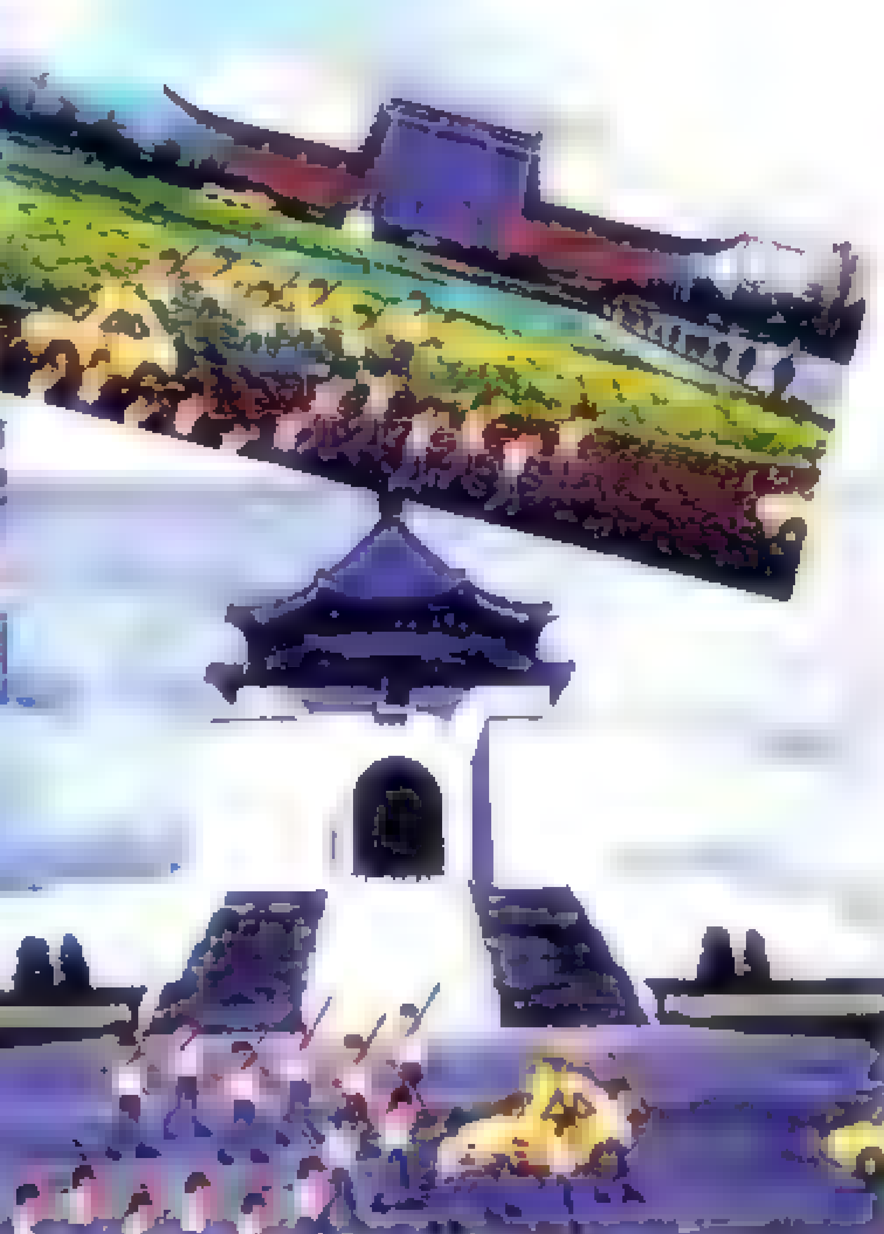
經過各黨派的票選結果，幾個主要的比賽場地相繼出爐，大火燃燒中的圓山大飯店；外星飛碟觀察員監察中的總統府；車水馬龍的台北車站；大猩猩玩耍中的台北新地標—新光大樓；遊行、抗議中的中正紀念堂；太極拳表演的國父紀念館；情侶成雙的台北新公園；佛教聖地佛光山；聞名世界的花

蓮太魯閣；還有左營的龍虎塔和彰化的八卦山。打了一場牌，讓您環遊台灣一周，除了費用低廉外，尙且有知名人物相隨，像李登誎、黃性戒、連顫、吳脖態、陳隨肩、彭明憪、王漸喧、馬應久等等，這種陣容如果不是因緣際會，恐怕再高的價錢也無法欣賞得到，一場最高權力之爭即開鑼，您絕不可缺席哦！









遍佈全省的著名景觀

各種牌局齊聚一堂

遊戲規格方面，分爲指名挑戰及邁向執政之路。在衆多人馬之中，您可以選擇對手進行挑戰，利用擂台對打方式擊敗對手，爭取大多數民衆的認同；也可以採用第二種方法與對手一一交戰，打敗所有的敵人，進而掌握權勢，取得執政之大權，完成世紀之大事。

牌局方面可說是融合了賭博和娛樂之型態。步步高昇又名大老二，香港稱做鋤大D，接龍又稱做牌七，是展現陰險人物的最佳牌局，梭哈可以讓人瞬間一無所有，21點一翻兩瞪眼，完全看運氣，至於神經衰弱就請各位玩家自行鑑賞一番了。

政治樸克採用了保護模式，因此無引人詬病的記憶體煩惱，遊戲全程語音播放，CD-ROM的音樂和音效增添了整個遊戲的熱鬧氣息；有趣的對話自然也會令人引發自內心的噱笑。一個眞正本土化的遊戲將會陪伴您渡過愉快日子，也讓您當當政治家，過過乾癮，敬請拭目以待。

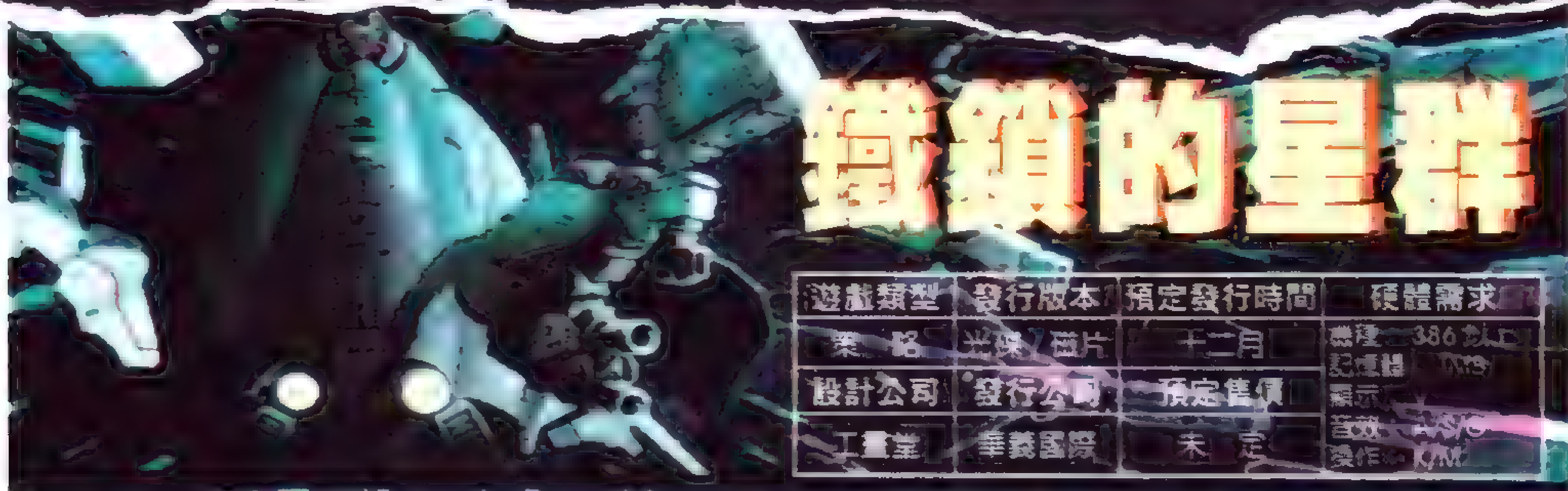


⇒群雄牌底見勝負

⇓猜猜看這隻金鋼爬上那棟大樓？

⇐漂亮妹妹的親切招待

⇐哈哈！眞是快樂！



鐵鎖的星群

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
策略	光碟/磁片	十二月	機種 386以上 記憶體 [illegible] 顯示 [illegible]
設計公司	發行公司	預定售價	
工畫堂	華義國際	未定	音效 [illegible] 操作 K/M

上一期跟大家介紹過的一款新遊戲，由日本「工畫堂」製作，國內則由華義國際代理發行的「SCHWARZSCHILD EX 之鐵鎖的星群」，在華義緊鑼密鼓的中文化之下，將要和國人見面了，並且正式命名為「銀河列國誌之鐵鎖的星群」。這個曾經高居日本「LOGIN」雜誌排行榜第二名的遊戲，繼「特勤機甲隊」之後，將是玩家的另一個選擇。

鐵鎖的星群不只有精彩的片頭動畫與媲美電影的音樂，遊戲的內容也設計得很吸引。乍看之下，遊戲的操作介面類似「超時空要塞」，遊戲的內容則接近「三國志」。遊戲的劇情在上一期已經跟大家介紹過了，爲了讓您能更投入遊戲的世界中，在此再作個簡單的介紹，請不要嫌筆者太囉嗦。

故事的主角是一位年青上任的國王～葛萊姆．基奧索德，由於卡魯雷翁的國王 24 世被叛亂的部下行刺身亡，身爲嫡長子的葛萊姆，只好放棄留學而回來繼承王位。叛亂的首領佔領了一個星系，並且發表獨立宣言，改名爲皇國解放機構。其他的國家都在注意這場混亂到底何時才能平息。玩家在遊戲中就是扮演葛萊姆．基奧索德。既身爲一國之君，當然有不少的事情等著你去做，而你能夠做的事情大概有兩方面，一是內政，二是外交。

長袖善舞－外交

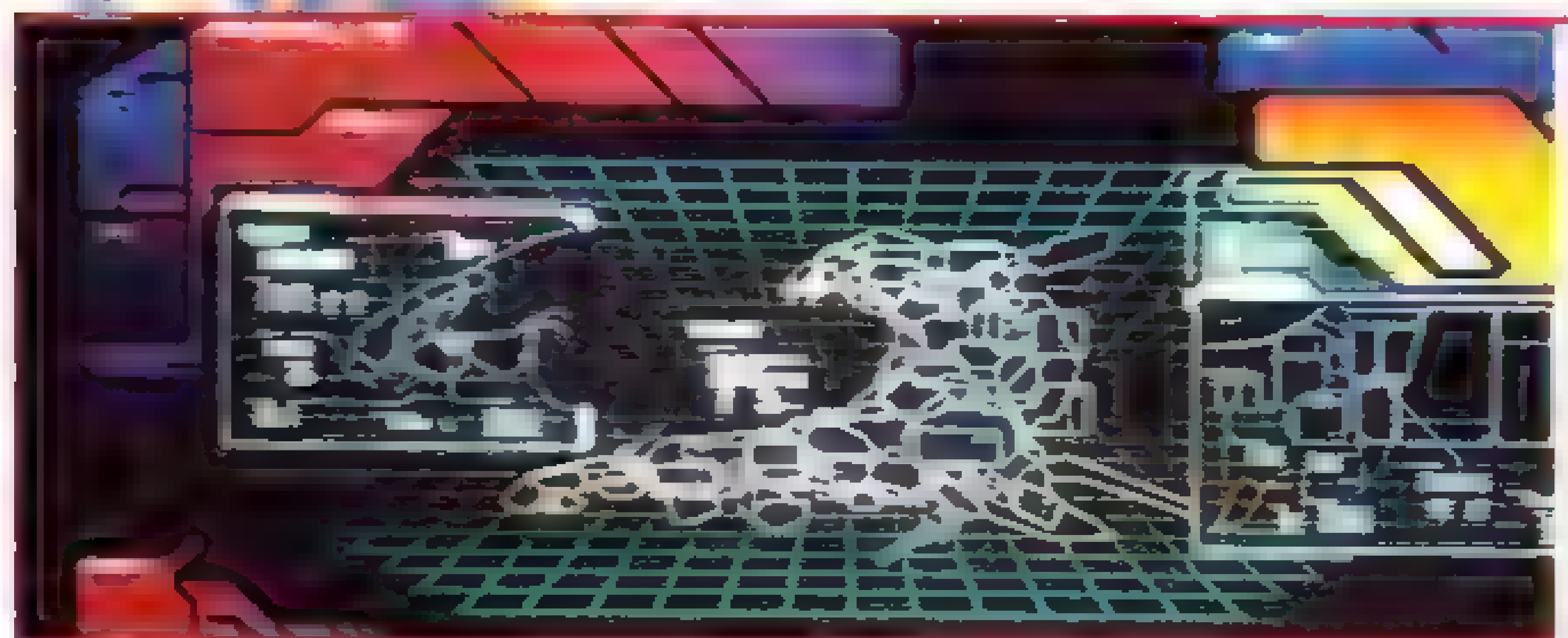


其次是外交方面，遊戲剛開始的時候，由於卡魯雷翁和叛亂的皇國解放機構之間的恩怨尚未了結，因此其他的國家都不會跟你有任何連繫，以免殃及池魚，所以你只能靠一己之力擺平這個叛亂的傢伙。如果你不能搞定他，你的下場將會很悲慘…



描述星際間慘烈鬥爭的片頭動畫

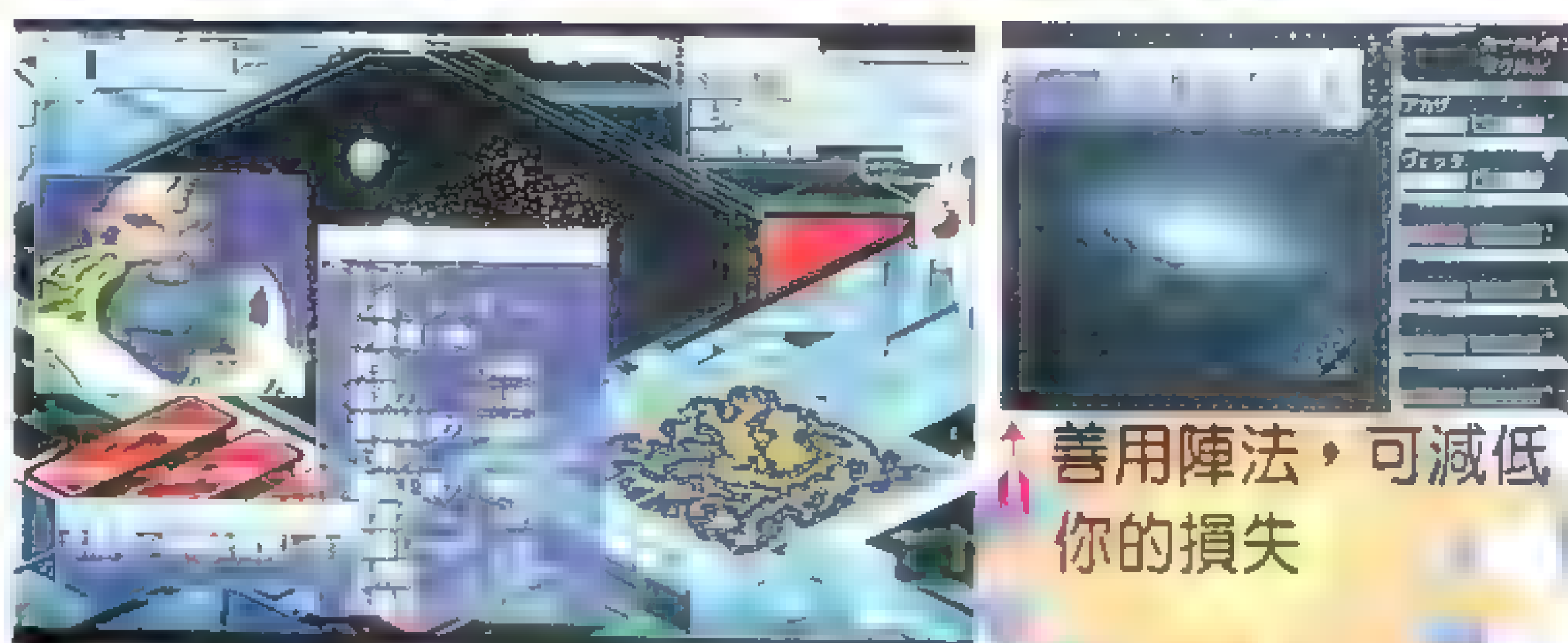




皇國解放機構方面當然知道你容不下他，所以遊戲剛開始不久，他就會來向你不斷挑釁。你必須儘快研發新的艦隊與製造軍艦以補充在戰鬥中艦隊的損毀；另一方面，你也要替星球增加防禦能力，你可以增加它的衛星或是增強它的防衛力。但是有一點要注意的事，研發新軍艦、增加防禦衛星和增強星球防衛力這三種事情都需要耗費工業力和金錢，可是你的工業力又有限（不過和收入一樣，在每回合前都會補充。）要如何均衡發展就看你的智慧了。

立國之本－內政

先來談談內政，一個國家賴以生存的最基本條件就是要有錢，在這一方面來說，遊戲的設定算是合理，在每一回合開始前，你的國庫都會自動有進帳，而進帳的多寡則視乎你所擁有的星球數量以及星球的開發程度。想擁有多一點的星球甚至統一全銀河，當然得靠一些手段，這一點後文會再探討。如果要提高星球的開發度，那麼你需要委派一些將領去做點事，（還好是這些將領並不領薪水。）你可以指定某個星球為經濟都市，那麼收入就會慢慢增加，不過到了一定程度後，該星球就無法發展下去了，到時候你可以改派將領去調查資源或是與友好國家建立貿易路線，這樣子都能有效提高國家的收入。



↑善用陣法，可減低你的損失



知人善任是成功與否的關鍵

但是別以為有錢就能夠為所欲為，如果要壯大本國的軍事實力，你必須不斷的研發新型的軍艦，並且投下巨資予以建造。研發軍艦並不是有錢就可以的，還需要有不錯的工業力才成，這和你擁有的星球數量多寡也是成正比的，當然你也可以指定某星球為工業都市，以提高本國的工業能力。

運籌帷幄－軍事



保衛卡魯雷翁的艦隊有四個大隊，每個大隊又分四個小隊，每一個小隊可以編入400架同型的軍艦，換句話說，十六個小隊一共可以編制十六種不同的軍艦各400架，（遊戲裡剛好可以研發出十六種不同的軍艦。）但是遊戲開始時你只有一個大隊是編制完成的，其他三個大隊都只是待命中，而你也只有四種軍艦可以製造，不管是研發或是製造軍艦，都需要數個回合的時間，這一點必須留意。

戰爭的畫面也是本遊戲中的一大特色，有點類似「銀英傳」，但卻更加出色，你可以親自操控艦隊的行進路線，也可以選擇遊戲中制訂的一些策略，例如迂迴、原地等待敵人進攻、各小隊全力攻擊對方旗艦等，在戰爭中有一點很重要的是：大隊中的第一小隊為主力旗艦，如果旗艦遭對方殲滅，其餘的小隊就會撤退，這一仗就算輸了，所以你務必編排最好的機種在第一小隊中，而且最好是滿滿400架。

如果敵人來攻擊你的星球，當你有艦隊留守於此的話，艦隊就會主動的出擊，如果艦隊不幸被消滅，敵人就會攻擊你的星球，這時候你平常所做的防禦工事就可能會起決定性的作用，依筆者的經驗，我都是把星球的防衛力和防禦衛星加到最大，敵人要把我某一個星球攻陷，也往往需要付出很沈痛的代價。這裡有一點要注意的是，星球也是有主星和從星之分，如果你的某一個星球上有超過一顆恆星，那麼一定有一顆是主星，如果主星被敵人攻陷，也等於這個星球被攻陷，千萬要好好保護它。



←星際圖

↓衡量自己實力，做最適當的艦隊編組

「鐵鎖的星群」之介紹就到此為止，尚有許多無法深入介紹的地方就等待你自己去發掘了，「鐵鎖的星群」雖然在遊戲的概念上頗像「三國志」，但是就畫面的設計、著色、戰鬥的考量、還有那可以媲美電影的音樂，就絕對有充分的理由說服自己，一定要買一套回去玩個痛快！

西楚霸王 項羽

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
角色扮演	磁片／光碟	十二月	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：A/S/G 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定售價	
熊貓	熊貓	未　定	



「彼可取而代之！」

始皇三十七年，秦始皇又展開了他的東巡之旅，這次秦始皇經由長江乘船來到了會稽城，就在東巡隊伍浩浩蕩蕩進入會稽之際，一名青年目睹了如此盛大壯觀的場面，內心震盪無法自已，脫口說出「彼可取而代之」一言，在一旁的中年男子聞言立刻將這年青人拉離人群，「小心點，說這話可是要砍頭的！」中年男子環顧四週輕聲斥責道，「有什麼關係，將來在車上巡天下的一定是我！」，年青人語氣堅定地說道，中年男子望著這個自幼就跟在身旁的侄兒，眼中露出讚許之色，這個中年男子是舊日楚國大將項燕之後，而在他身旁的年青人正是繼揭竿而起反秦抗暴的陳勝、吳廣之後，領導大軍和秦軍爭戰沙場，進而與劉邦相爭天下，叱吒風雲，主導中國歷史的傳奇性人物－項羽。



四處打聽虞姬的下落

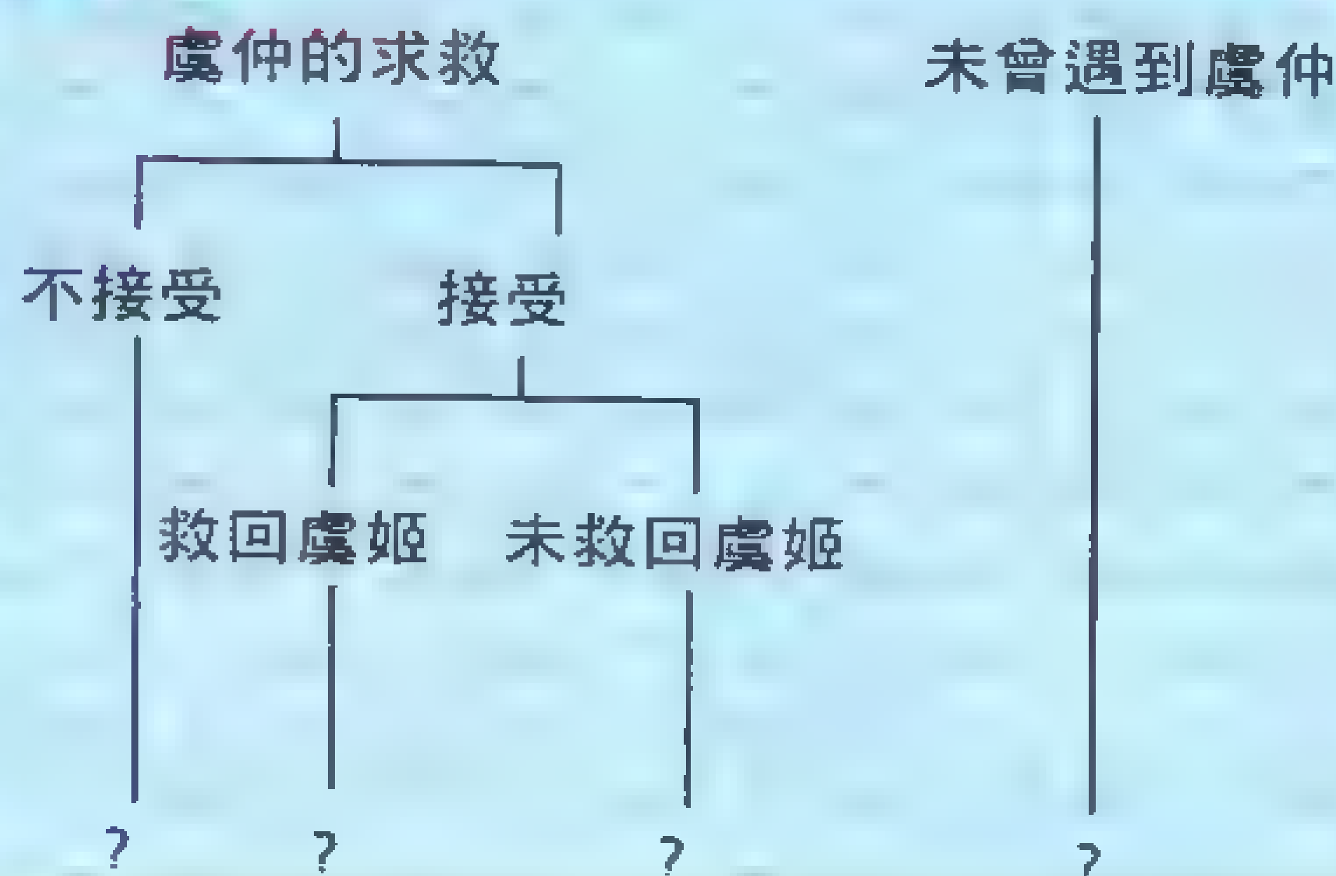
狂風暴雨計

完全互動式的劇情

「西楚霸王　項羽」正是描述項羽一生傳奇故事的角色扮演遊戲，劇情除了依循歷史的走向外，更有多線式的劇情發展，就以讓項羽傾心愛憐的虞姬為例，玩家初次得知虞姬的訊息是來自一名文弱書生的求救，這名文弱書生正是虞姬的兄長虞仲，早先虞仲和虞姬兄妹兩人因家鄉陷入動亂，而和同鄉人結伴逃往彭城，但不幸在途中遇到秦軍，秦軍不僅搶劫財物，還擄走了包括虞姬在內的一群人，虞仲在此劫難中僥倖逃出，但一心盼望將虞姬救回，無奈身為一文弱書生，實是無力對抗殘暴的秦軍，只好沿街請託壯士前往援救虞姬，但秦軍之殘暴及強大，使得無人前去，此時虞仲找上了項羽，而玩家所扮演的項羽便可決定是否前往援救，去與不去，在將來都會影響到虞姬的命運。

如果玩家決定前往援救虞姬，劇情不是單純去援救虞姬而已，事實上玩家還可能遇上二種狀況，一種當然是成功順利地救出虞姬，另一種是成功擊退秦軍，但是卻因緣際會而錯過虞姬，無功而返，不管是否答應虞仲前往援救虞姬，或是營救虞姬成功與否，虞姬的際遇都會因之而有所不同，因為玩家已在遊戲的過程中影響到了虞姬的命運，日後再見到虞姬，你將會聽到她因玩家不同的遊戲過程而發生的不同遭遇。

虞姬的際遇



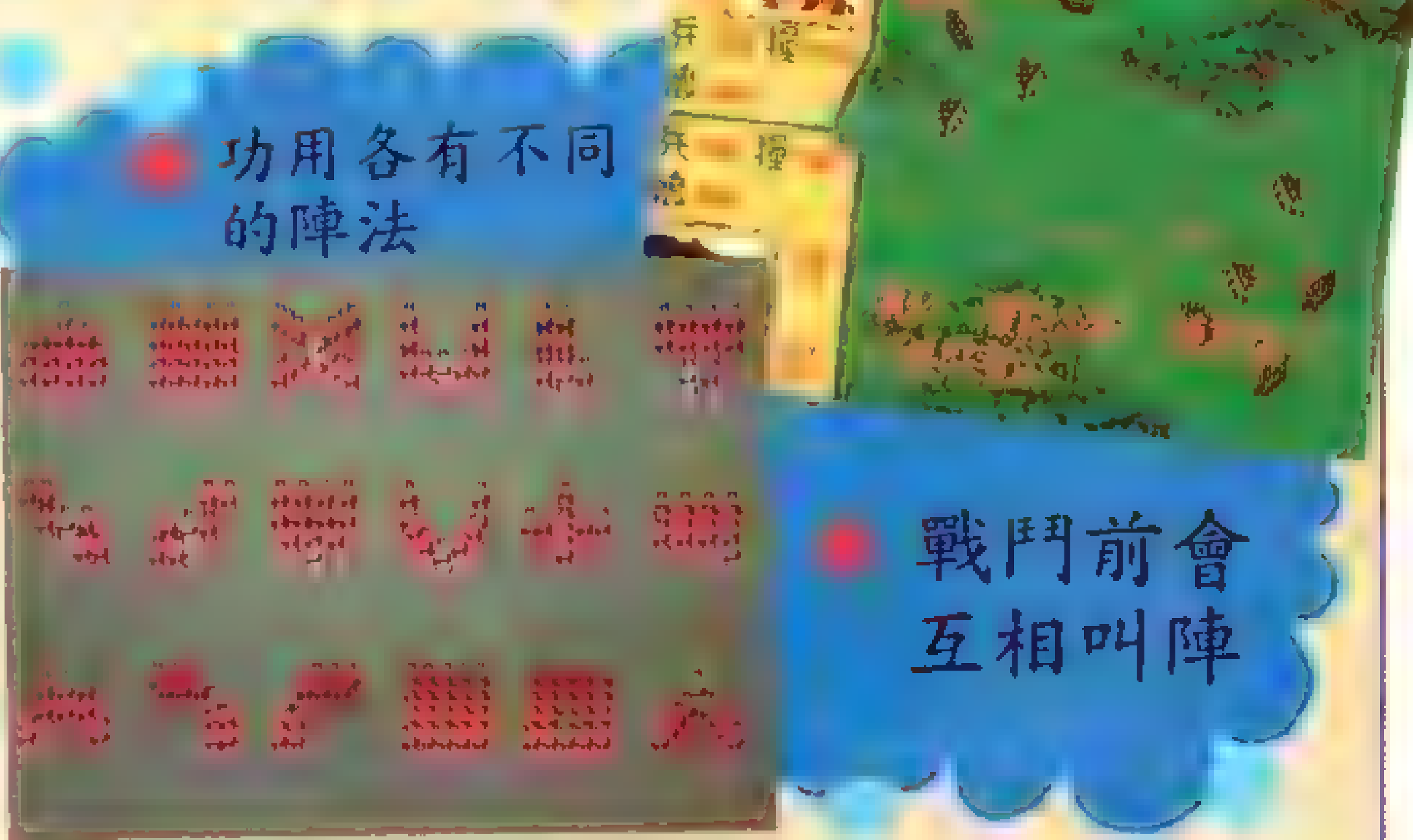
戰鬥可是得花點腦筋的

在「西楚霸王　項羽」的戰鬥部份，遊戲是採用戰略的方式來進行戰鬥，在此，軍隊分爲三種，分別是步兵、弓兵和騎兵，三個兵種的攻擊力和移動力各不相同，玩家可自由設定軍隊的兵種來進行戰鬥，在戰鬥中除了精彩的單挑作戰外，各種計謀更是少不了，在「西楚霸王　項羽」中，計謀大致分爲攻擊性計謀、回復性計謀，應敵計謀和輔助性計謀。

攻擊性計謀大致可區分爲火計、水計、雷計和落石計等，這些計謀又可分爲對敵全體或是對單一目標攻擊，不同的施計對象自然所消耗的計謀值便有所不同，而在回復性計謀上，主要是恢復隊員的體力及士兵的數目，只有在戰鬥中適時地恢復將領的生命和軍隊的士兵數目，才不致於發生全軍覆沒的慘劇。應敵計謀的項目衆多且效果也不同，有「反間」、「心煩意亂」、「二虎相爭」、「埋伏」、「迷霧」、「驅虎歸山」等計，看了以上這些計謀，玩家是否能想像這些計謀的效果呢？而輔助性計謀能在戰鬥中暫時提升軍隊的屬性，以應付敵軍的攻擊。以上所提及的計謀可以隨著玩家的等級提升而學得，但是如果將領的智力太低的話，是無法學到高級的計謀的。

除了戰鬥中可以施用計謀外，遊戲中還提供了佈陣的功能，各式陣法效用不同，效果如何就留待玩家自行發掘了。

「西楚霸王－項羽」將秦末、楚漢相接的一段動蕩不安的歷史轉化爲一部角色扮演遊戲，將「破釜沈舟」、「指鹿爲馬」、「鴻門之宴」、「霸王別姬」等一段段的故事加以串連改編，加上多線式的劇情和豐富的支線故事，配合戰略式的戰鬥方式，讓力拔山兮氣蓋世的項羽由你來取而代之，昔日項羽創造了屬於他的歷史，如今你也可以體驗反秦抗暴，楚漢相爭的風雲歷史，創造屬於你的時代！



●功用各有不同的陣法

●戰鬥前會互相叫陣

楚漢風雲人物介紹

項羽



爲故楚名將項燕之後，身高八尺有餘，力大無窮才氣過人，於目睹秦始皇東巡車隊後說出「彼可取而代之」一言，日後隨叔父項梁起兵抗秦，並成爲五國諸侯之統帥而消滅秦國，自號爲西楚霸王，生性猛烈如火，多疑而不信任部下，更因婦人之仁於鴻門宴放走劉邦，導致日後之楚漢相爭。

虞姬



秦末天下大亂，盜賊匪徒四起，虞姬和兄長虞仲跟隨同族之人逃離家鄉，不幸於途中遭遇秦軍而和虞仲失散，一生顛沛流離直至與項羽相遇。溫柔婉約，善解人意，成爲日後項羽的支柱。

劉邦



傳說中的龍子，早先劉邦之母於睡夢中夢見與天神相遇而交合，隨後懷孕並產下一子，即爲劉邦。劉邦生性灑脫豪邁，曾於任職泗水亭長之時遊歷咸陽，有感而發出「大丈夫當如是也」之歎，日後宰白蛇起義，成爲項羽日後主要之對手。

章邯



原爲秦國少府，後因陳勝、吳廣率領之抗秦軍逼進關中，臨危受命成爲秦軍上將軍，生性謹慎多謀，率領二十萬驪山徒囚組成大軍向東反撲抗秦勢力，並曾用計使項梁陷入圈套中而慘死，成爲項羽西進關中的一大障礙。

龍騎士 IV

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
SLG	光碟版	未　定	機種：386 記憶體：4MB 顯示：V 音效：A/S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定售價	
ELF	歡樂盒	未　定	



「龍騎士」這款遊戲從第一代就已經相當受到矚目，遊戲高解析度的畫面、優美動聽的音樂以及生動活潑的人物，再加上遊戲的可玩性（不管是詼諧風趣的交談、豐富而引人入勝的故事情節），以及方便的操作介面…等等，都顯示出了它造成轟動的原因，而美中不足的，便是文字訊息傳遞的問題。雖然明知道是一個很好玩的遊戲，卻礙於語言上的差異使得大多數人無法瞭解，這實在是太可惜了；只有懂得日文的幸福玩家，才能眞正了解其內容幽默而逗趣的對話以及豐富而感人肺腑的故事情節。對於一般的玩家來說，雖然藉著生動的靜態圖形，也可以感受到遊戲的含意，但這對玩家來說，實在是一個相當大的遺憾。有鑑於此，歡樂盒公司決心將這款遊戲完全中文化，引進國內，以饗玩家。

對話在遊戲中相當重要哦！

龍騎士－IV在畫工上花費了很大的心思，撇開高解析度不談，其人物的造型、動作以及表情都比前幾代進步不少。玩家可在靜態的畫面感受動態的效果，使遊戲進行就像看一場卡通一般，劇中的人物活靈活現的在玩家的腦海中，而且遊戲的精髓便是在對話上，經由交談可知道故事的情節，最重要的一點，就是可由對話中解開各個謎題，進而破關。

豐富感人的故事情節



美麗的星空夜話



同心協力分工合作



IV代的遊戲故事，主要是承繼Ⅲ代中主角與其摯友的故事架構，改由兩個人的兒子繼續冒險，是一款，含有 RPG 的升級、經驗值等要素的 SLG 遊戲。玩家所扮演的角色是Ⅲ代中主角與女主角愛的結晶—卡凱爾，在各種大大小小的戰役中，累積經驗值升級，而鍛鍊成爲堅強的勇者。隨著遊戲的進行，依不同的事件而加入不同的伙伴。在共同奮鬥與成長中友誼與日俱深，進而引發種種的故事；感人的、好笑的，交織成一篇成長的故事…

角色大觀

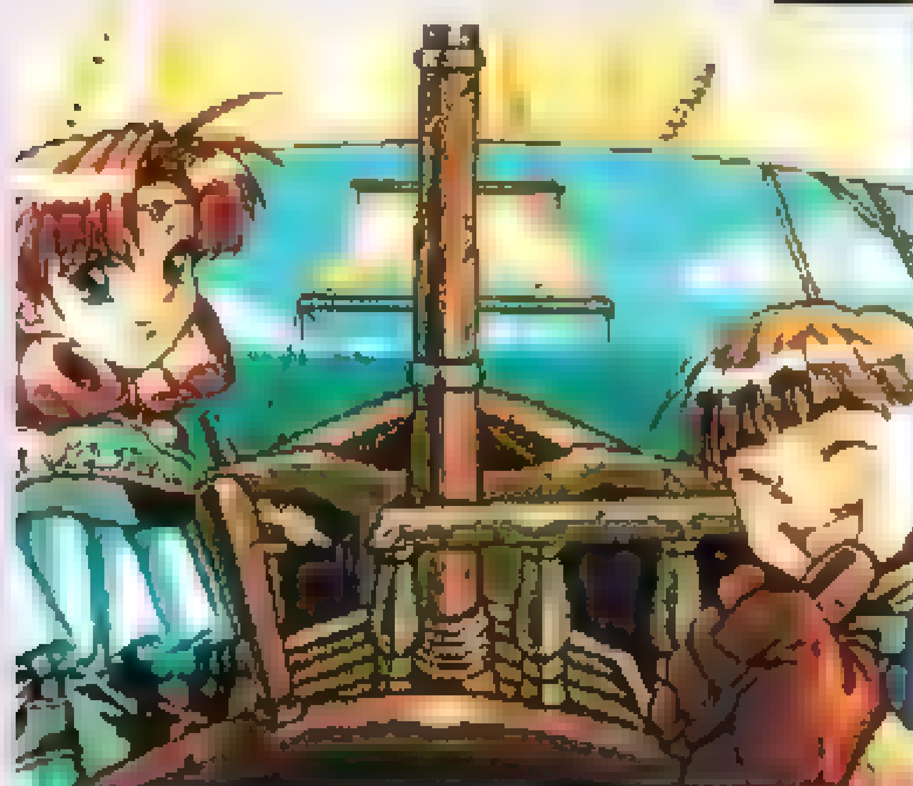
Ⅳ代中的主角 — 卡凱爾



是一個充滿活力、富有正義感、風趣的頑皮小子，他所率領的是劍士隊。

另一位主角 — 謝魯

個性與卡凱爾呈現鮮明的對比。他是個溫和的孩子，從來不以本身爲龍騎士家族的一員而自命不凡。他所率領的是戰斧隊。



娜塔夏

卡凱爾的青梅竹馬。在小時候常常欺負卡凱爾，直到現在也是一樣，常常跟卡凱爾吵嘴。是個堅強、心地善良的女孩。她所率領的是魔導師部隊。



在尤里西斯街遇到的魔導師，被路西佛軍抓到，綁在尤里西斯街上的倉庫，喜歡埃特，與娜塔夏的對抗意識強烈。



[illegible]安卡

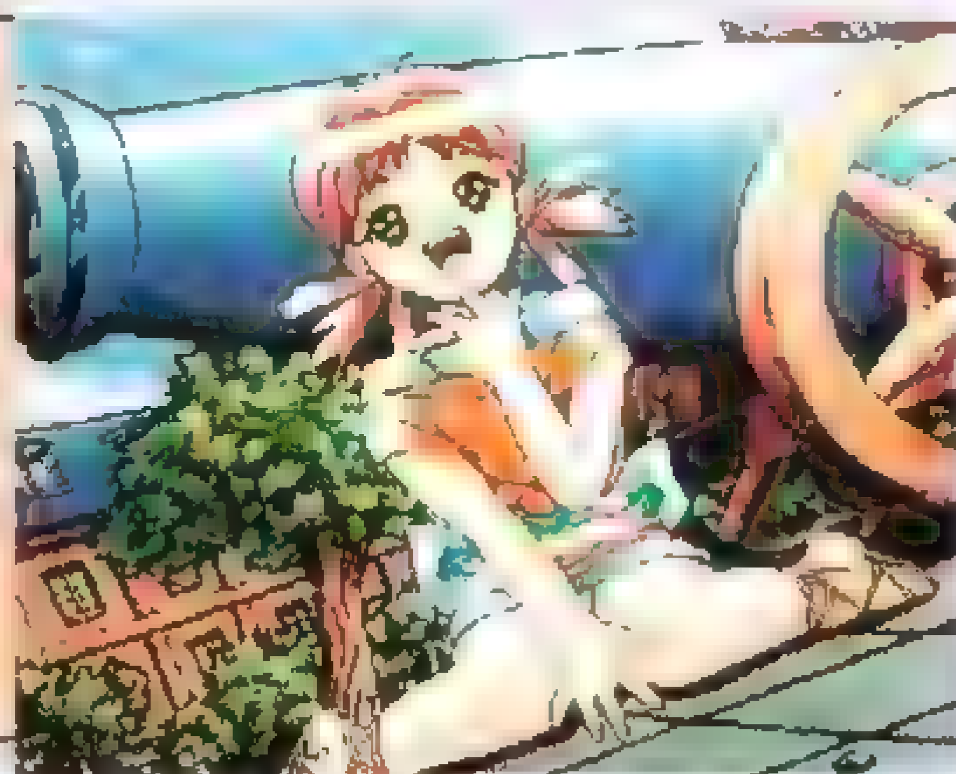
隆波尼王國的公主，強勢作風，希望每個人的目光都集中在她身上，一昧的想與埃特挑戰，是一個不擇手段的恐怖女人。還有很多尚未出場，待正式發行時，玩家自己細細品味一番。

路西佛

魔族的四大天王之一，魔族之王米那克斯命令他超越時空而來到卡凱爾們住的世界裡。帶著懾人的魔力，成爲卡凱爾等人相當頭痛的對手。個性高傲而冷酷，或許用無情來形容會比較恰當，相當重視『完美』這兩個字的魔王！

羅瑟琳德

梅西埃魯村長老的孫女，因爲爺爺被路西佛軍所殺，而加入卡凱爾軍，年記雖小，面對巨大的砲座卻能拼命去操作它，精神可嘉。



瑪爾蕾妮

在特利安農村遇見的女[illegible]，擁有精靈的美麗容顏，然[illegible]美麗的外表之後，內心所深[illegible]世界裡…帶著悲淒的眼神裡[illegible]現出來的哀怨，除了卡凱[illegible]特以外，她總是孤零零的[illegible]個人。她所率領的是弓術部[illegible]



姊妹花— 梅伊菲雅、克拉莉絲

德利安農村的精靈族人，爲路西佛的軍隊所抓，被卡凱爾等人救出而成爲伙伴的。二人是雙胞胎，由外表看來，根本無法分辨出誰是誰，但是她們兩個人的個性可以說是完全相反；梅伊菲雅是個溫柔體貼而善解人意的女孩，而克拉莉絲則是粗枝大葉的豪放大妞。

[illegible]

終年累月戴著遮住半邊臉的頭盔，從來沒有人知道他的眞面目。更增添加不少神祕感。力大無窮、個性堅忍不拔，是個值得信賴的好伙伴。不過，在卡凱爾看來呢，只是愛個管閒事的老頭罷了！他所率領的是強力劍士隊。

種類繁多的各式隊伍

看過了對主角群的介紹，我們再來瞧瞧部隊的種類吧！除了工作隊以外，其他爲戰鬥部隊：

1 劍士隊

以劍爲攻擊武器，標準的戰鬥兵種。

2 戰斧隊

以斧頭投擲爲攻擊武器，可以間接攻擊敵人；移動力較差。

3 騎士隊

騎士部隊，以高機動力及戰鬥力稱著。

4 魔導師隊

以魔法攻擊對手；不管對空、對地，攻擊範圍相當大，防禦力低是其致命傷。

5 弓術隊

對空攻擊是其拿手好戲，間接攻擊敵人的部隊。

6 [illegible]

移動力超級的低，可是那個破壞力，嘖嘖嘖！…玩了就知道！

看過了上述的介紹，相信玩家們對龍騎士－Ⅳ有更深刻的了解，那我們再來一探關於改版小組的秘密？對於主要的訊息，也就是故事的內容，都尊重原著，不做大幅度的修改。不過， H 部份的對話則有稍做修飾，將修改至不太露骨的程度，以符合我們的風土民情嘛！而且我們還絞盡腦汁，將對話加入一些風趣的笑料，使得遊戲進行時，不致流於單調乏味；我們還將龍騎原本的畫風，絲毫不改的呈現給玩家們！

上帝

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
策略	磁片版	85年2月	機種：未定 記憶體：未定 顯示：未定 音效：未定 操作：未定
設計公司	發行公司	預定售價	
鷹揚資訊	鷹揚資訊	未定	

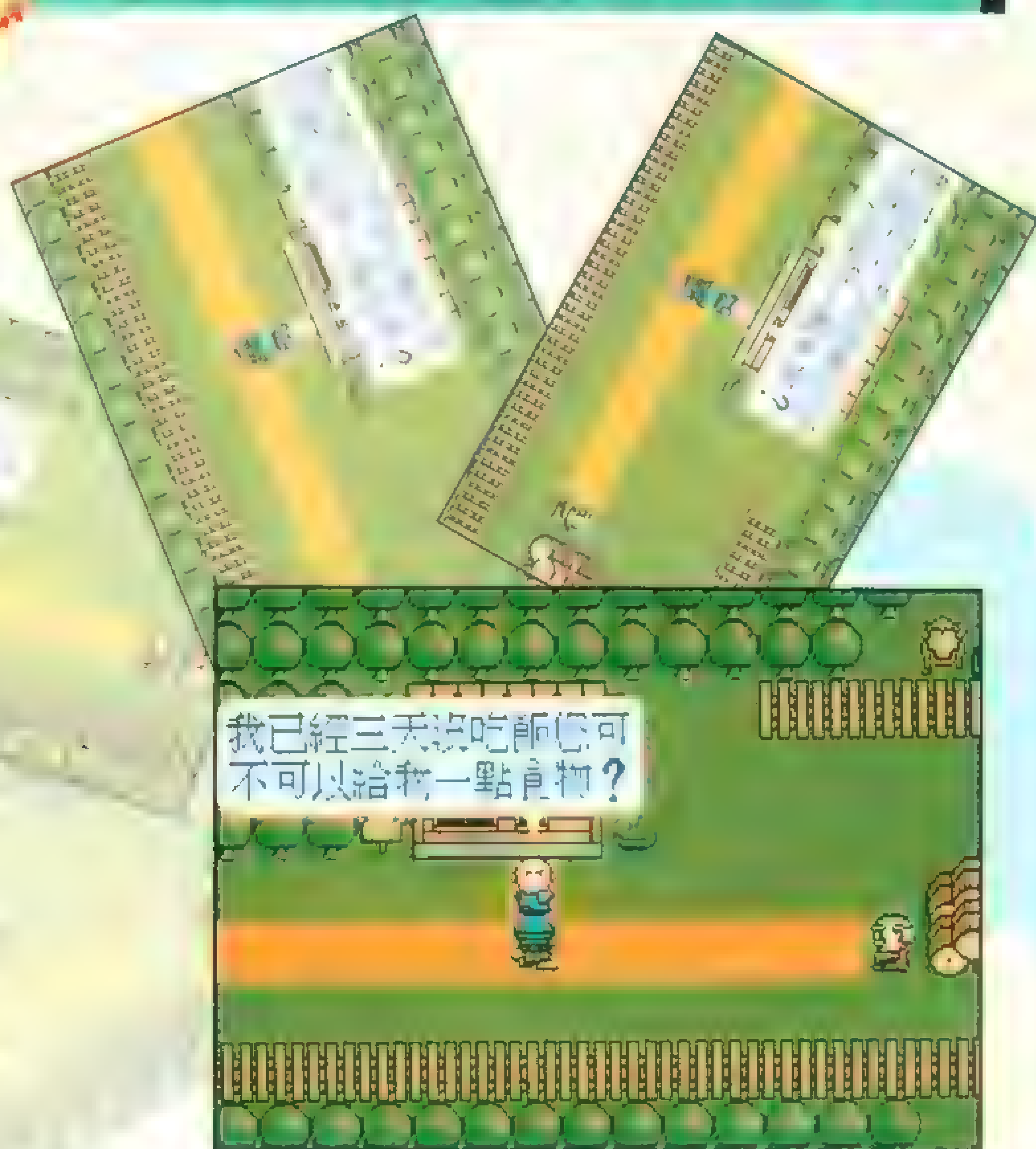


阿姆魯大陸是一個屬於衆神的世界，相傳統治這個大陸的上帝每隔一千年就必需退休，並且再從衆神之中選出一位新的上帝來繼續統治阿姆魯大陸；而今年正是又該選出新任上帝的時候了，今年參與角逐的天神共有七位包括美神、戰神、愛神、魔神、死神、財神、貪神，這七位神仙分別代表了七個宗教派別，他們必需在大陸上的 20 個區域裡傳教以吸收教徒，使自己成爲大陸上唯一的宗教，最後的勝利者將成爲新任的上帝。

玩家可以自由選擇要扮演上述七位天神中的任何一位，不同的神具有不同的特性，而這將會影響到玩家日後的傳教過程是否順利，比方說如果玩家喜歡用仁慈的方法來傳教，最好是選擇美神，如果玩家打算用美色來吸引百姓則可考慮用愛神，至於喜歡打仗可以選戰神、魔神或死神，想用錢收買人心的則可用財神或貪神…等等，總之這個遊戲從一開始挑選角色時就是必需非常用心考慮的了。

樂善好施、救世濟！





地圖畫面，系統指令選單

除了傳教、戰鬥之外本遊戲還有一個非常有趣的指令〞下凡巡視〞，當玩家決定要下凡巡視老百姓的生活狀況時畫面會轉成類似一般 RPG 遊戲的方式，玩家可以在這個畫面中到處遊走，觀察在自己統治之下人民的生活情況，在巡視的過程玩家可以和百姓交談以獲取許多情報、或是到市集買些東西，或是用神力幫助百姓蓋房子、耕田、幫人治病、接濟窮人等等，當然如果你打算當邪神的話也可以到處殺人、放火、搶劫財物、姦殺民女…都可以，這也正是本遊戲最大的魅力所在；如何，看了以上的介紹之後您是不是也想來嚐試一下當神的滋味呢？

發人氣、聚威力！





下凡巡視，人民向神要求食物

遊戲的進行方式，需儘可能利用自己手上的資源，擴充自己的地盤，才能順利完成任務，因此玩家可以感受到緊張、刺激的遊戲氣氛；但擴充領地並不是單靠戰鬥就可以了，戰鬥只能使玩家取得擴充的機會，至於能不能擴充成功就要看玩家傳教的功夫了，遊戲中提供有許多種傳教的方式，像是最省錢的"演講宣揚教義"，或是銀彈攻勢"分送金錢"分配糧食"甚致是"美女攻勢"等，如果不想浪費金錢也可以用武力協迫的"強迫入教"或是"搜捕異教"等手段來壯大自己並削弱對手，總之這是一部非常活的遊戲，玩家可以自由選擇要當一個什麼樣的神以及要採用什麼方法來吸收教徒，當一個地區信仰玩家所扮演的神之民眾人數超過當地人口一半時該地區就會成為玩家的領地，就這樣看起來這個遊戲的戰鬥似乎不是很重要，其實不然，如果不能在戰場上獲得勝利的話就不能進入他人的地盤去傳教或是進行破壞了，而且敵人也會自己進出你的領地任意胡做非為，所以說戰鬥還是很重要的，反正本遊戲可以玩的地方很多，戰鬥、傳教以及平時的修練、對領地的照顧、監控、管理等都是需要玩家好好花腦筋去思考的地方，對於喜好策略遊戲的玩家而言絕對是非常具有挑戰性的。

精彩畫面、有迫力

所示戰鬥場景採用立體感十足的斜向 45 度視角，除了人物造型十分巨大攻擊效果非常有震撼力之外，這個戰鬥畫面可是雙層的哦！各位讀者可從附圖看出除了在人物之後有背景之外還特別在人物造型之前加上前景，這使得整個畫面看起來更加的立體，每一個人物的造型大小為 160 × 180 也就是幾乎有螢幕的一半大（螢幕大小是 320 × 200），每一組造型的動畫則是由將近二十張圖所構成，至於法術的效果則有大有小，但是即使是最小的也不會小於人物造型，凡此種種說明了本遊戲的戰鬥場面確實是非常巨大而充滿迫力，儘請拭目以待！

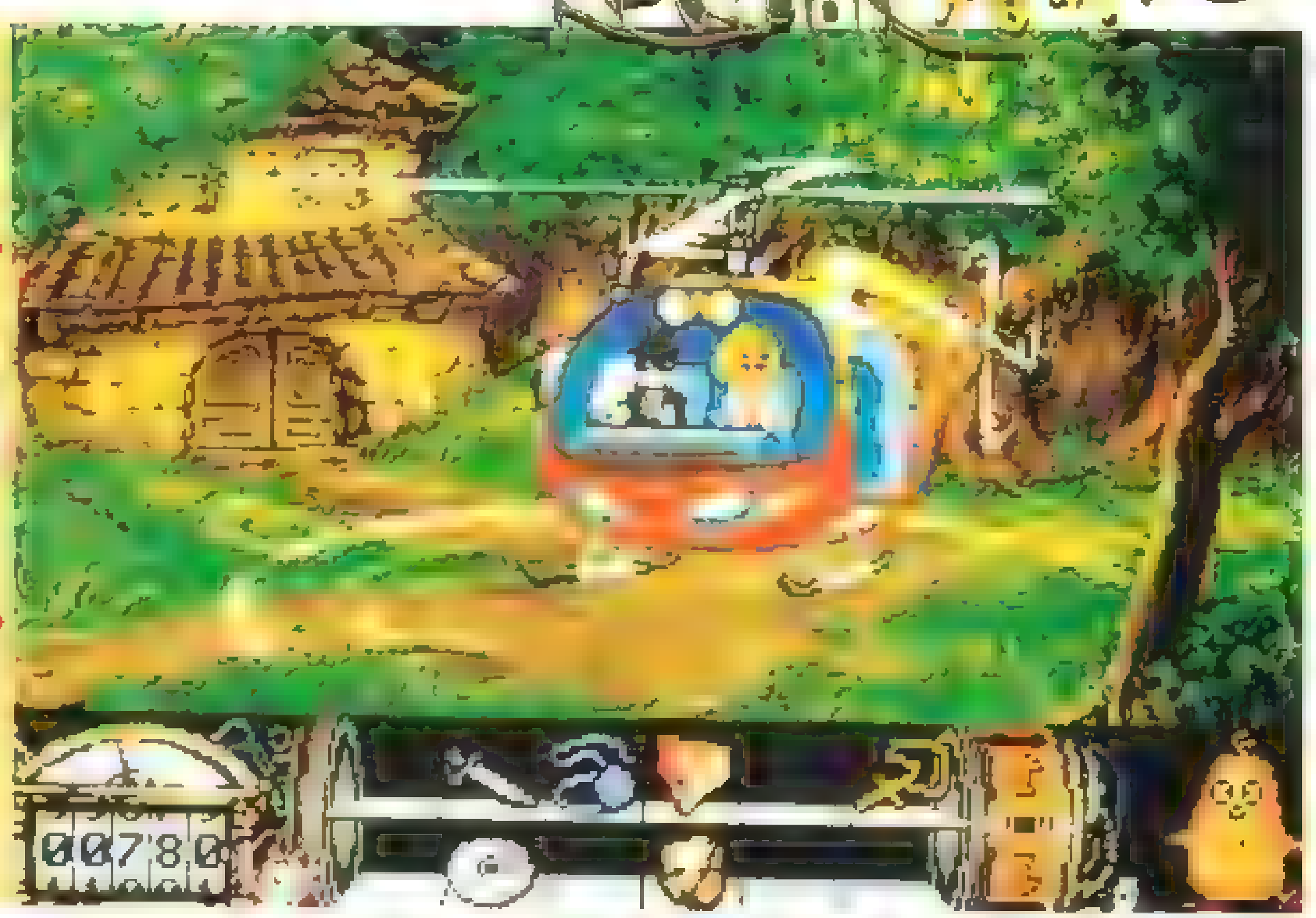


戰鬥畫面，有迫力

亞摩斯紀事

富貴列車

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
AVG	光碟版	1月下旬	機種：386 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：M
設計公司	發行公司	預定售價	
富優資訊	富峰群	未定	



自從艾力克斯（KODOMO的祖先）與沙巴卡瓦（沙龍帕司祖先）結下了千年難解的樑子，兩家成了世仇，而再艾力克斯費盡苦心想化解這段誤會不成之後，將一切事情經過記錄下來，讓後代子孫能找機會化解這段仇恨。



艾力克斯與沙巴卡瓦的決鬥

數百年後

沙氏家族建立起犯罪王國，至沙巴卡瓦十三世-沙龍帕司這一代為巔峰時期。而艾力克斯家族從KODOMO這一代開始走下坡。在一次偶然的機會KODOMO好不容易到渡假小屋享受一下寧靜的鄉村生活，卻沒想到因為上一代的仇恨，讓KODOMO捲入一場諜對諜的漩渦中……。

KODOMO被國際刑警組織設下陷阱，使他必需潛入國際大毒梟沙龍帕司的犯罪集團中，尋找他們的罪証，歷經千辛萬苦獲取了部份重要的資料，但當他要尋找更機密的資料時，卻被監視器發現，於是KODOMO被抓起來關在一個貨櫃裡，貨櫃的門上裝置了一個電子鎖，需憑著智慧及耐心才能打開，KODOMO該怎麼辦呢？這就有勞玩家們要多多費心了！這一個費時兩年，由國人自行製作研發的精緻文字冒險遊戲，其中所蘊藏的奧秘，絕不同於以往的AVG遊戲，不僅謎題的種類包含萬千，可謂是綜合國際大觀的喔！



會發生什麼事呢!?

KODOMO艱辛的任務

遊戲的特色

遊戲的走向跳脫了傳統的巢臼，不再只侷限於單線的解謎模式，首創多線發展變化的劇情，有您意想不到的過關條件，考驗玩家的智慧，而且還佈滿了許多的陷阱，玩家要善用您的邏輯思考，千萬不要只迷惘於眼前或一成不變的事物喔！偶爾腦筋要轉轉彎，您才會發現，哇！原來如此啊！而且，招牌打的是多線發展的劇情，玩家進行遊戲時，可更要謹慎了，您的任何「行為」可都對遊戲後續的發展有莫大的關聯，不過別擔心，如果萬一您不小心失足了，還有機會可以補救，只是得多花費心思與精力，所以千萬要三思而後行啊！尤其是一些喜歡拿著「老鼠」到處亂按的玩家，可要把持住，不過遊戲也設計了計分板的獎勵，當您完成了指定的任務，您還可以看到評分喔！



主角將如何與土撥鼠和巨蛇周旋呢？

其它的部份喃…

擁有人性化親切的操作介面，完全一鼠一鍵走遍天下，讓玩家不再苦腦於使用的不順手，或操作時不順暢，而影響了玩GAME的心情；而且遊戲的開場不但以精彩的3D動來迎家玩家進入遊戲，還有數十場大型的過場動畫及精緻的事件動畫，可讓您飽享眼福呢！遊戲中的謎題提示也是以細膩的動畫來顯示，所以囉！您不但要好好注意文字的訊息，任何的動畫可也要睜大眼睛看，除此之外，還有動人的背景音樂，及十足擬真的震撼音效，而且連背景也不馬虎呢！遊戲中還有遠、中、近景的區別喔！除了上述的諸多優點之外，當您解完了謎題，可能還會覺得莞爾，而發出會心的一笑，原來是這樣的啊！

烽火沙丘

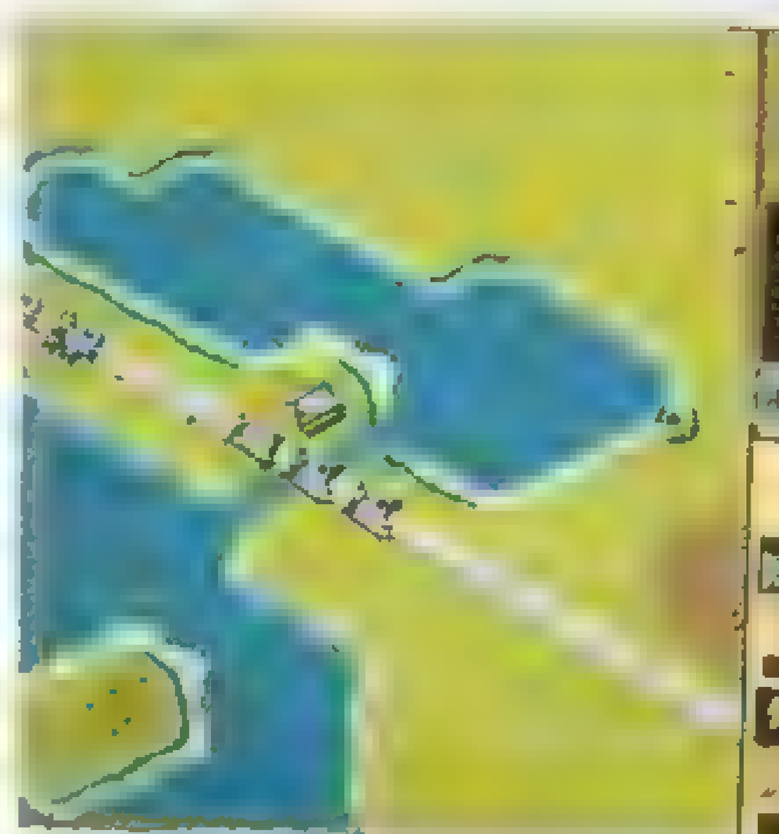
遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
戰略	光碟版	未　定	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：A/S/G 操作：M
設計公司	出版公司	預定售價	
IMPRES-SIONS	松崗	未　定	



戰棋遊戲最大的特色，大概是提供一些虛擬的戰役，好讓一些玩家，滿足指揮做戰的快感！而最近， IMPRES-SION 這家公司，也推出了一款戰棋遊戲－《烽火沙丘》。

遊戲一開始並沒很多有關故事背景的介紹，只是由一小段的動畫，和幾張繪製精美的圖片所構成。接下來便會進入選擇戰役的畫面，遊戲共提供了困難度不等的三十三場戰役，可供玩家選擇。此外，如果你認爲你的部隊是一支無懈可擊的黃金隊伍，你還可以選擇進行一連串的戰役，享受著指揮作戰的樂趣！

而遊戲的畫面，不論是地形或是各種單位，都是由數十個圖所構成，再加上採用高解析度的 SVGA 畫面，你可以從地圖上，很明顯的見到地形的起伏和各種單位的小動作，刻畫的十分細膩！至於戰術地圖，則是比照一般戰棋遊戲的風格，以六角格的方式呈現，而最大則可以達到 100 × 100 方格。單位的移動或是作戰也都是在戰術地圖上運作，而不論是單位的移動或是畫面的捲動，都是十分流暢，而一旦遊戲在計算時，速度就變得遜色多了！





◁ 橋樑爭奪戰

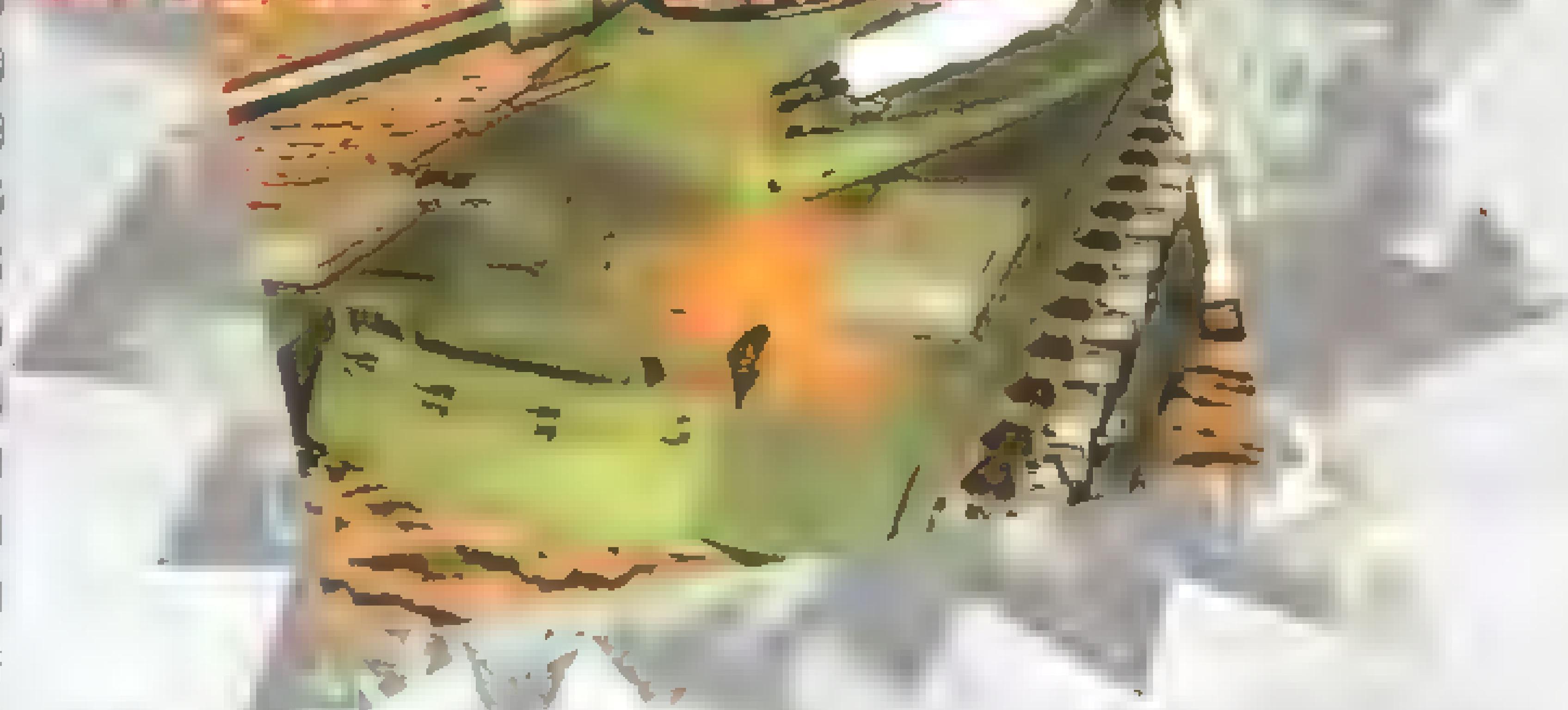
◁ 水上部隊將左右戰局的發展

▽ 部署隊務必謹愼



◁ 雷達偵測網

至於作戰的兵種，和其它戰棋遊戲大致相同，比較特別的是多了一些未來高科技的武器，如裝甲氣墊船、新型坦克…等等。而對於每一種單位，遊戲中都有詳盡的描述。熟悉各種單位的特性，將對你的作戰有所幫助！而在作戰時，戰術的運用就顯的非常重要了。而在某些場景中，你必須在險要的地方架設橋樑，這時候保護這群弱不禁風的工兵，就成爲最重要的工作了！而遊戲最後在計算勝利狀況時，是看是否有單位在勝利的目標上。因此達到目標時，可別忘了派單位駐守這個目標點，不然功虧一簣，一切只有從頭開始了！



氣勢懾人的戰車

至於遊戲的音樂和音效部份，表現的也相當不錯！從音樂中似乎可以感受到那種上場殺敵的緊張氣息，語音也相當清晰，而各種爆破的音效更是逼眞，讓人有如身陷戰場一般！此外，如果你已經厭倦和毫無智慧的電腦作戰，遊戲還提供了數據機對戰的功能，只要透過電話線，便可以和遠方的親朋好友，一較長短、進行一場世紀大對決！

基本上，《烽火沙丘》算是一個在各方面都有相當不錯表現的戰棋遊戲。而如果你喜愛《完美將軍》的話，那可別錯過這一款新的戰棋遊戲—《烽火沙丘》！

創世聖戰



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
策略	磁片	12月下旬	機種：486DX33 以上 記憶體：未定 顯示：V 音效：S 操作：滑鼠
設計公司	發行公司	預定售價	
GLODIA	精訊	未定	

精訊資訊有限公司將於 84 年 12 月下旬推出代理日本 GLODIA 公司 PC 9801 所移植的模擬遊戲 RAGNAROKKR〔創世聖戰〕。故事發生於北歐大陸，時空背景為先民初期；傳說之中北歐大陸有一塊被先民名為伊格多拉魯的聖地，聖地的周圍則分佈著六大部族，這六大部族分別為南方部族－帕斯加利亞，東南方部族－菲布連，西南方部族－卡魯特魯斯，東北方部族－雷菲爾，西北方部族－波斯卡魯，北方部族－米修拉干。其實這六大部族起源於同一祖先，但是由於崇拜不同的神祇及圖騰，所以這六大部族在這一片肥沃富饒的土地上，各自發展出不同的風土人情，於是衝突日起，連年爭戰不休；終年征戰導致民生凋敝，民怨漸起，於是六大部族長老齊聚伊格多拉魯的聖地，訂下休戰合約，因此北歐大陸暫時獲得休養生息的機會。

六大部族經過百年的休養生息，培育出新一代領導階層，分別是米修拉干的皇太子愛亞斯里爾，雷菲爾太子雷翁哈魯多，帕斯加利亞女皇法莉亞。愛亞斯里爾及雷翁哈魯多從小生活在一起情感如同親手足，但是卻逃不出命運捉弄，這三人注定要碰上命運的暗礁，在歷史的洪流中載沉載浮。

六大部族在這片肥沃土地上各自經營，人口逐漸增加，於是又有衝突發生，於是各部族皆以統一六大部族為藉口，發動侵略戰爭。不過要統一的話，必須先在東西四大部族及其週邊攻城略地，最後才能在聖地伊格多拉魯作一決戰，最後的勝者才有資格統一六國，成為整個大陸的霸主。

充滿神話風味的遊戲特色

『創世聖戰』原本移植自 PC-9801，所以在場景上保有 PC-9801 的華麗場景；登場人物超過 100 名以上，人物出場時各分為小型，中型，及大型三種造型變化，戰鬥以即時畫面表現，玩家可以清楚的看到屬於自己的戰鬥動畫。人物在施形咒術攻擊時，法術攻擊能力範圍將可涵蓋整個螢幕。『創世聖戰』不同於一般 RPG 遊戲之處，在於一般 RPG 遊戲必須不停的練功，才能提高屬性等級，『創世聖戰』中可以藉由人物轉職來強化並且提昇人物屬性等級，但是必須強調的，是轉職後並不一定就可達到萬夫莫敵的境界，因為人物在轉職以後，其屬性的發揮仍然受到環境限制，例如人物在行進到不適合自己屬性的地形及氣候狀態時，其本身的能力數值在發揮時會大打折扣，但是如果在適合自己的地形及氣候時，就能大大的提昇能力數值的效果。

這款以北歐神話為背景的遊戲，在戰鬥畫面上看起來有點類似超任上的『皇家騎士團』，但是在整個結構上又有相當的變化及改良，所以應該具有更高的遊戲性。喜歡戰略 RPG 的玩家們，可別錯過這遊戲哦！



▼整體地圖畫面

▲開始時的選項畫面

◀穿插於遊戲中的劇情畫面

▼戰場地圖的概況

▲不同大小的角色





遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
動作模擬	磁片／光碟	二月	機種：486DX-33 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：A/S/G 操作：K/M/J
設計公司	發行公司	預定售價	
新　藝	新藝	未　定	

西元 2080 年代，整個世界已無國家體制的存在，皆受所謂的企業集團所掌控，而隨著時代的演進，逐漸整合出三大企業體制，並有明顯的勢力範圍，分別是：一、「末日集團」。二、「創治企業」。三、「先知集團」。而此三大企業體系在整合過程中，也出現了許多紛爭，爲了能有統一公正的機構來裁定是非糾紛，於是三大企業體系在 2045 年成立了「世界聯盟組織」，爲一公正客觀的裁判機構；但即使此一機構成立後，也不過將所有的紛爭化明爲暗，轉到檯面下罷了。由於戰事多半爲小區域的作戰，且需在機密、迅速的態勢下完成，於是「人形戰鬥兵器」（註：統稱爲「機甲兵」）也就成爲戰爭最佳工具。

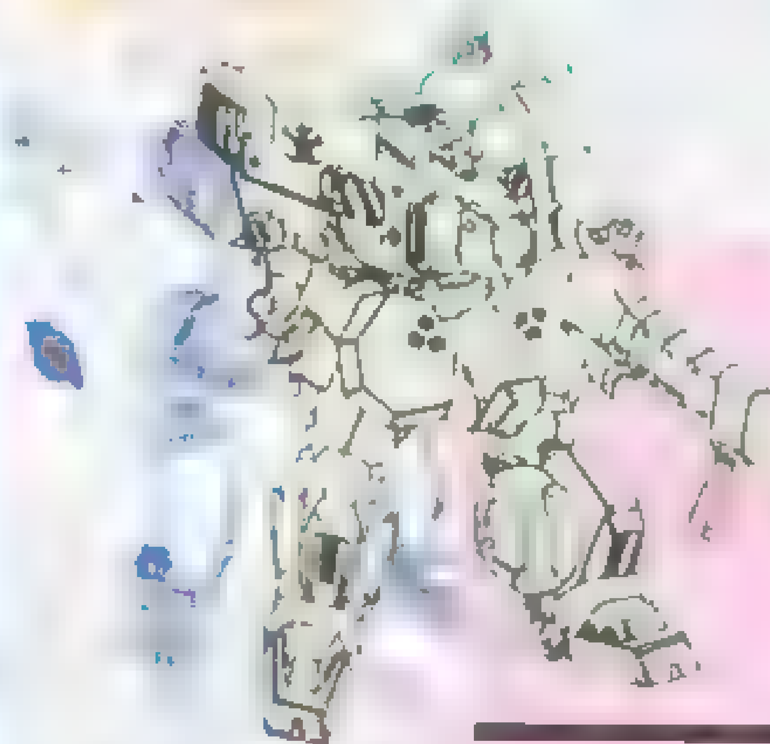
西元 2096 年，主角爲隸屬「先知集團」的一名科學家，和其父親一起從事關於人類精神、靈魂及資訊系統之關連的研究，希望能找出人類眞正的本質。但在研究的過程中主角父親竟遭到殘忍手段的謀殺，整個研究計畫也就此終止。而主角在悲傷之餘，毅然放棄科學研究，決心加入「特殊事件調查局」（「先知集團」之私有部隊），希望有一天能找出父親的死因；一切故事亦在主角加入「特殊事件調查局」的一年之後展開。

以上便是「鐵甲紀元之戰魂」的背景故事，據新藝公司表示，該遊戲爲國內極少嘗試於 3D 空間之機械人模擬作戰遊戲，遊戲中玩家除了能夠操作數種不同之機甲兵外，且會因不同的機甲兵而擁有不同之操作特性，將使得完成任務的方式有所改變；爲了對應遊戲中的世界設定，所有的操作界面皆以先進的擬眞技術（Virtual Reality）表示。玩家將可任意配置成自己喜愛的顯示方式。除此之外雷達採用精心設計的 3D 掃瞄模式，眞正的立體空間，讓玩家可清楚的知道敵機與自己的相對位置；玩家也有機會利用各種攝影視點，確實掌握敵人動態。在戰場上，玩家也不再是孤軍奮戰，遊戲中同僚將帶來有用的幫助以協助玩家順利完成任務，也會在適當時機與玩家通訊，玩家所感受到同伴將不再是冷冰冰的電腦；當然敵人也擁有聰明的 AI 設定，每架敵機將有自己的任務目標，當玩家阻礙其任務時將予以玩家無情的反擊。遊戲中亦會隨著任務的結果而影響往後的發展；除了上述各項精細的設定外，更有精彩豐富的遊戲畫面，所有美術設計皆由專人完成平面設定後，製成 3D 模型，其中的眞實度相信能帶給玩家前所未有的視覺饗宴。

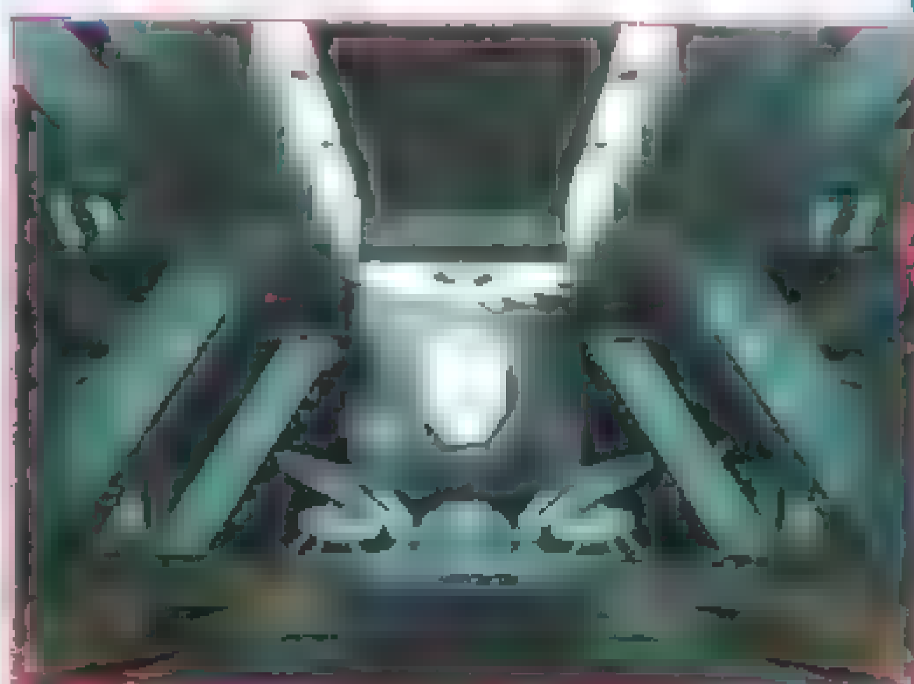
目前「鐵甲戰魂」正由新藝公司加緊製作中，相信「鐵甲戰魂」將會繼「絕地」之後，再度帶給玩家媲美歐美的產品風格，引領玩家進入眞實的金屬風暴中。

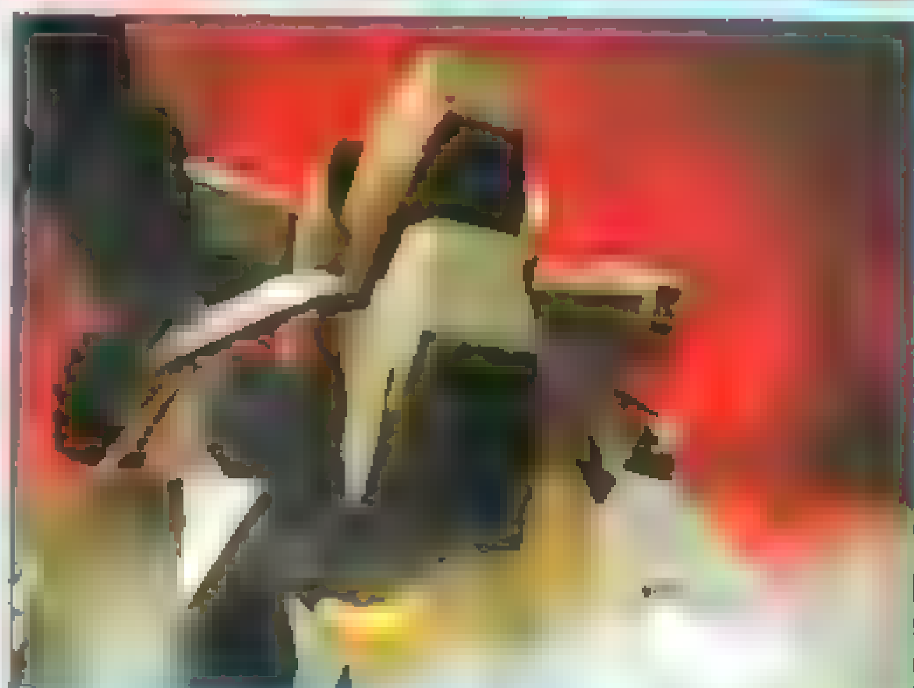


HELLHOUND 型機甲兵



輕型機甲兵





雄壯威武的機甲兵部隊

魄力十足的



遊戲衛星台

截自11月16至12月15日止

倉庫番—玩家復仇版



倉庫番的遊戲一直深受大家的喜愛，而這些由玩家們運用遊戲中編輯功能所製作的關卡，經由大宇製作群整裡收錄，號稱玩家復仇版的 306 關遊戲，包含了更多更殘忍更艱困的關卡，您可以來挑戰其他的玩家，也是一個適合全家大小一同動動腦的益智遊戲。

大宇

- 記憶體：512KB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：益智
- 發　行：磁片版
- 售　價：540元

轉校生



美少女的養成遊戲，玩家必需安排女主角的每日生活，您的任何一個決定對她的一生都有重大的影響，所以在取決之間更要費心；獨特的多重視窗配合精致細膩的圖片，甚至遊戲在進行時，玩家所下的決定，也會顯示出主角是否樂於接受。

華義國際

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：養成
- 發　行：光碟版
- 售　價：600元

水果大亨

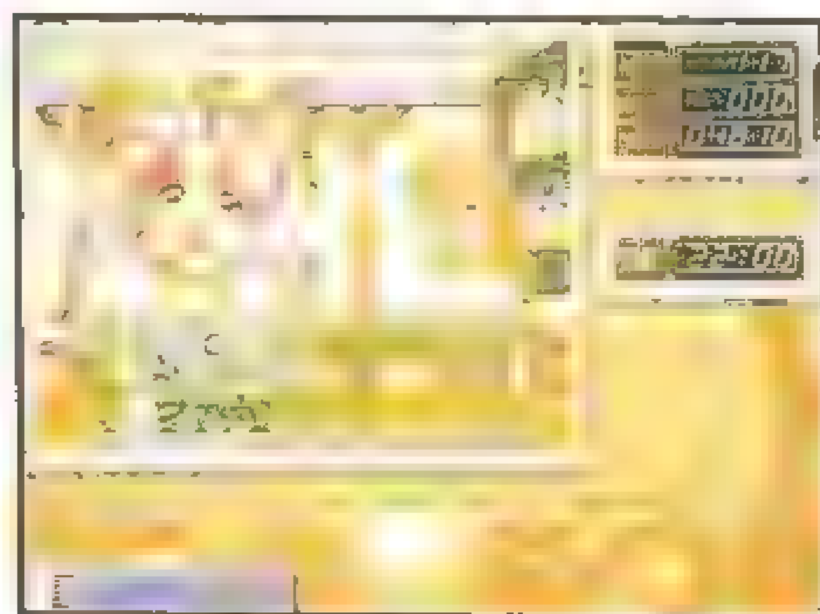


藉由一個可愛的故事串起遊戲，誇張的人物表情，爲故事添加了些許的趣味性；共有兩種競賽項目，您可以選擇有劇情性的競賽模式，亦可參加緊張刺激極具挑戰性的計時模式，遊戲還有特別的獎金制度，將您未中獎的賭注累積，您還有機會可以得回這些獎金哦！

漢堂

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：博奕
- 發　行：磁片版
- 售　價：350元

超未來少女



結合了養成與 RPG 的新遊戲，玩家不但要培養女機器人—多莉，成爲一個全方位的機器人，還得要尋覓回到原來世界的出口，玩家們可得多費心啦！不過遊戲進行時伴隨的音樂可眞是首首動聽，配合不同的場景可以聆聽各種絕美的音樂，而且音效也很不賴喔！

快樂天堂

- 記憶體：590KB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：養成＋RPG
- 發　行：磁片＋光碟版
- 售　價：630元

魔界少女[illegible]



來自魔法國度的冒險遊戲，您必須與可愛的小魔法師—寶比，一同解決周遭五位女孩子們的煩惱；本遊戲是移植自 PC98 的 H-GAME ，所以遊戲中不乏許多清涼養眼，香豔刺激的鏡頭，可眞大飽了衆玩家們的眼福呢！不過未滿 18 歲的玩家，可千萬別輕舉妄動。

天堂鳥

- 記憶體：600KB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 發　行：磁片版
- 售　價：600元

【遊戲配備代號】A：AD-Lib　S：Sound Blaster/Pro　G：General MIDI

魔石英雄傳



引人入勝的劇情，開啓了遊戲的序目，遊戲的整體設計、畫風、操作介面及遊戲進行時的配樂等，都相當易於讓玩家接受，値得一提的是遊戲特別設計了地圖模式，讓有『迷宮症候群』的玩家可以隨時參閱；手册的製作或是進行遊戲時，都有詳細的解說讓玩家更易上手。

天堂鳥

- 記憶體：600KB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：RPG
- 發　行：磁片版
- 售　價：600元

大銀河物語

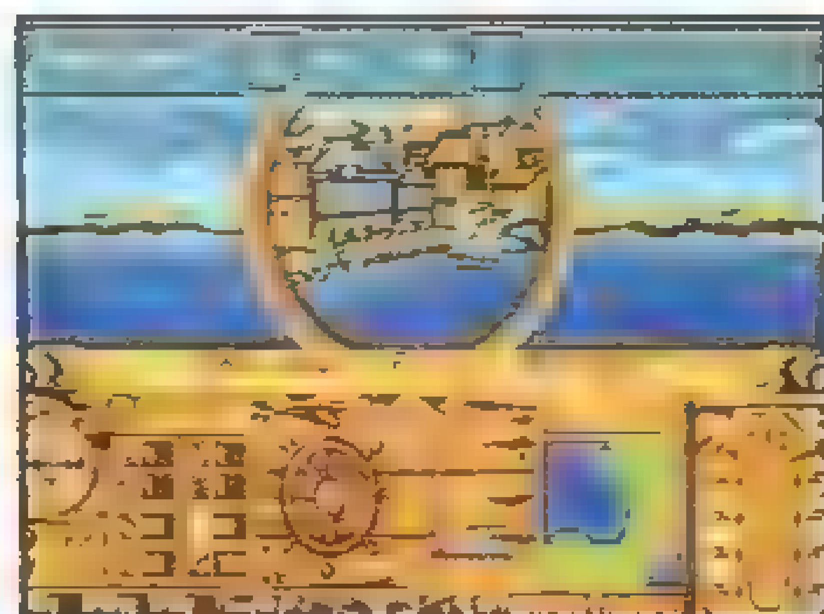


您可以想像自己是世界上唯一的異性嗎？在本遊戲中玩家們將扮演一個呼風喚雨的主宰，善用您的巧思謀略，保衛自己的家園。遊戲採用精緻的高解析度背景，彷如置身神秘的外太空世界；還有可以自由組合設計的各式武器，讓玩家們可以充份發揮想像力，自己動手做喔！

軟體世界

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/M
- 顯　示：SV
- 類　型：策略
- 發　行：光碟版
- 售　價：700元

HIGH SEAS TRADER
公海貿易戰



中古世紀爲海權萌芽時代，而《公海貿易戰》則是以航海貿易爲故事背景。玩家您扮演一個平凡無名的船長，航行四海。中途可能會遭海盜洗劫、發現新大陸、到集市做買賣。種種的能力提升、實際操作讓您眞正享受到雲遊四海的感覺。

第三波

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/G
- 顯　示：V
- 類　型：策略
- 發　行：光碟版
- 售　價：900元

3-D ULTRA PINBALL
[illegible]3D彈珠檯



遊戲的進行是在遙遠的外太空，玩家利用技巧控制彈珠，必需設法通過火山口等重重阻礙，並且撞擊各種加分模組，建立屬於自己的殖民地，最終的目標是建造一艘星艦；遊戲共有四個彈珠檯，可藉由彈珠的運轉在四個彈珠檯間相互切換，猶如同時進行四個遊戲耶！

第三波

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/M/G
- 顯　示：SV
- 類　型：益智
- 發　行：光碟版
- 售　價：980元

STEEL PANTHERS
鋼鐵勁旅

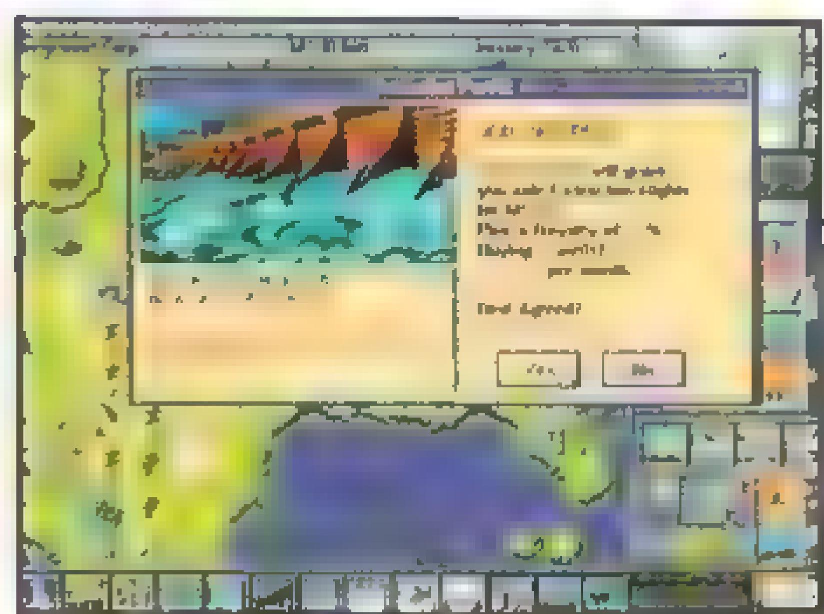


繼裝甲元帥之後，再一次以第二次世界大戰爲背景的戰略遊戲，擁有更逼眞的戰鬥、更緊湊的戰局、更眞實的規則、更逼眞的音效，將第二次世界大戰完全的重現於各位玩家們的眼前，是一套製作嚴謹的戰略佳作。

第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略
- 發　行：光碟版
- 售　價：980元

POWER HOUSE
能源霸王



繼人類高科技發展以來，身爲世界重要工業的總裁，要如何掌握大局、創造新勢？開發太陽能、潮汐、地熱、核能之餘還得對環境品質、經濟效益有所評估。遊戲中有詳細的欄圖表、和方便操作介面，讓玩家能很快溶入劇情中。値得一試喔！

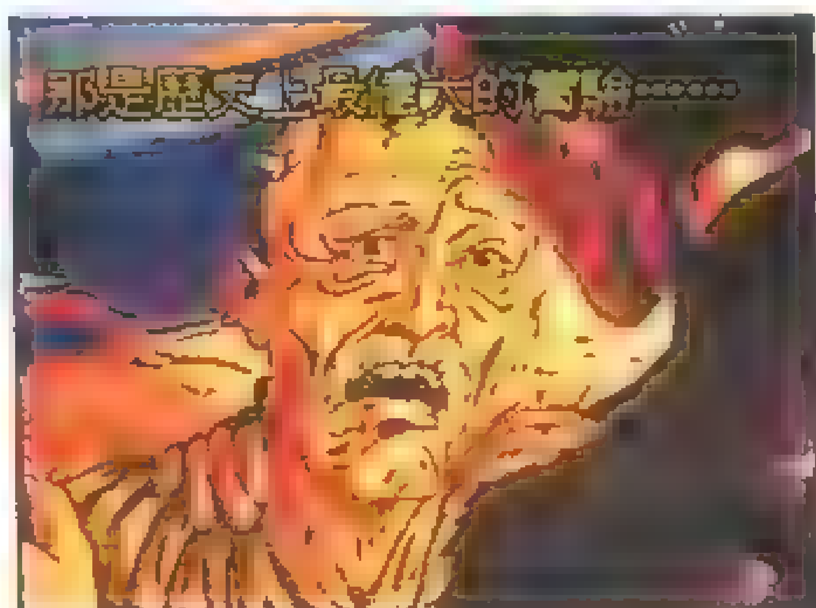
第三波

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：SV
- 類　型：商業模擬
- 發　行：光碟版
- 售　價：900元

U : Ultra Sound　P : Pro Spectrum　V : VGA　SV : SVGA

BENEATH A STEEL SKY

鋼鐵天空下



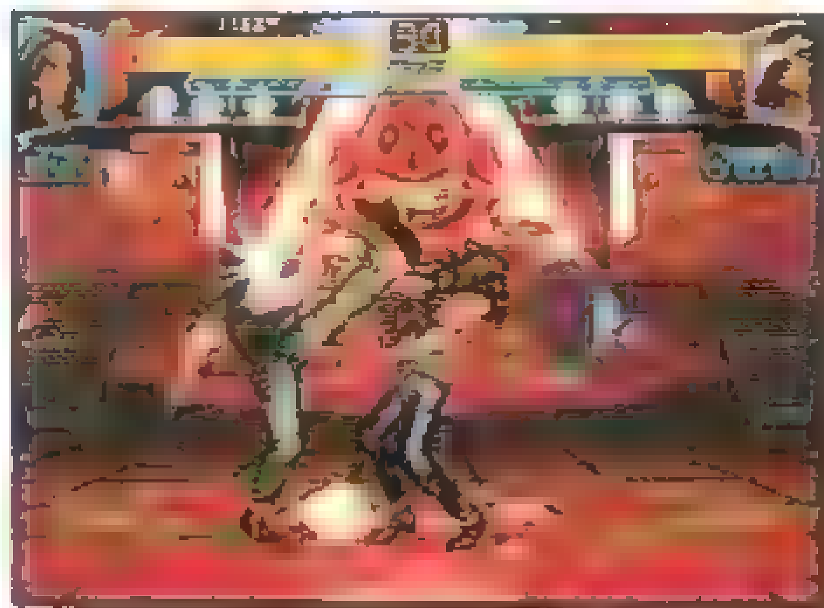
在鋼鐵天空下〝您將扮演羅勃〞佛斯特這個角色。他被殘酷的安全局人員綁架，帶到聯合市，這個地方。他能不能避開安全局的搜補，進而發現他的過去以及將來，就看您了！

第三波

- 記憶體：2MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 發　行：光碟版
- 售　價：890元

TOUGH GUY

格鬥悍將

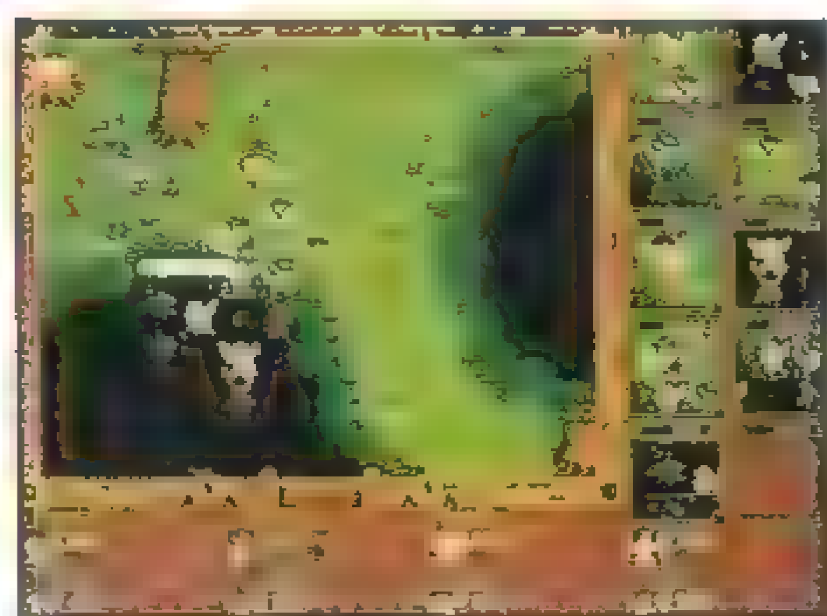


最近國際間出現一個組織—武盟會，網來了各地武術好手，有的爲了尋仇、爲了恨、爲了恩惠…本遊戲的特色包括創新的補血系統、更高的武術訓練，不一樣的聚氣方式、更添樂趣，有八種難意易度及輕重不同的招式及必殺技，震撼的音效、語音、讓你身歷其境。

熊貓

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/M/G
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 發　行：光碟版
- 售　價：700元

黑暗天使



當世界上出現了天與地、光明與黑暗的時候由空氣與大地之間誕生了許多的精靈。偉大的神便集結了這些精靈們，創造了天界。此遊戲遠遠超過前作「魔域傳說 6 」的豐富資料量。以全新設計的角色伴演遊戲模式隆重登場！

微波

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 發　行：磁片版
- 售　價：700元

FRONT LINES

烽火沙丘

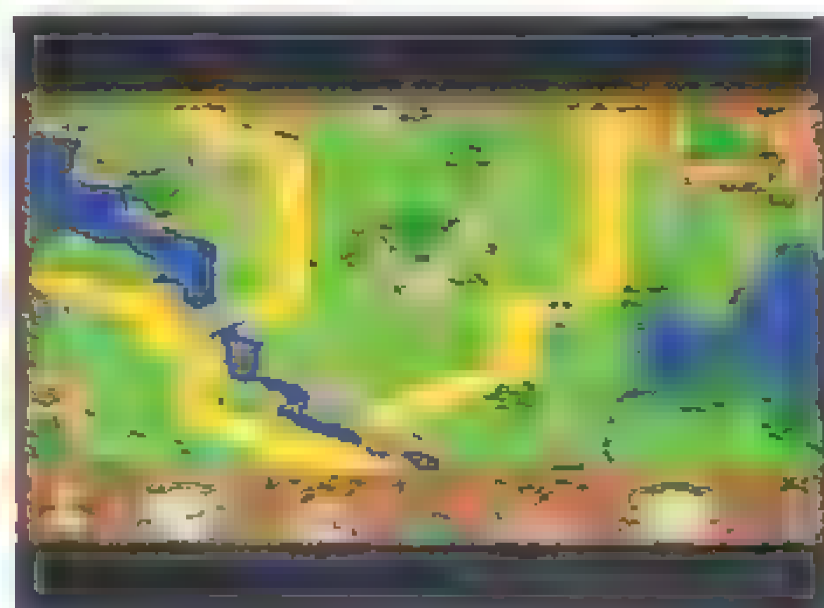


遊戲內容記錄了2026年到 2044 年所發生的大事。雖說二十世紀初世界經濟邁向新紀元， 但在一場災難後暴露出人性的貪婪，各大企業財團紛紛組織聯盟與各國政府對抗，戰爭於是開始。遊戲畫面的編排方式可以讓玩家選擇各種戰役視窗，生動鮮明，値得一玩！

松崗

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/G
- 顯　示：SV
- 類　型：模 擬
- 發　行：光碟版
- 售　價：900元

戰棋



西元前數百年前，位於東方的中國，因君權不彰，分封的諸侯紛紛坐立而起，個據一方並揮軍四進，擴展領地。一時之間，各地烽火蔽天，兵荒馬亂，民不聊生。而您就是受徵召的將軍，正要率領大軍爲平息戰禍而身赴這場正義之戰！

松詮

- 記憶體：2MB
- 音　效：A/S/M
- 顯　示：V
- 類　型：策略
- 發　行：磁片版
- 售　價：520元

逆轉時空



西元 1999 年，宇宙被一股莫名的強大力量扭曲，整個星系平衡遭破壞，相對使太陽系也受到波及，一連串的幻變使各星球引力平衡失調；地球逆轉、全球溫度兩極化、時空秩序大亂。而玩家您要扮演使命者，擔任極具危險且有關宇宙存亡的任務，是否能順利完成，就看您了！

長重

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：射擊
- 發　行：磁片版
- 售　價：490元

【遊戲配備代號】 A ： AD-Lib　S ： Sound Blaster/Pro　G ： General MIDI

EX 銀河英雄傳說IV



在上一期曾經介紹過的『銀河英雄傳說IV』代EX 版，現在筆者又獲得了一些較新更詳盡的資料，所以在此特地在爲各位讀者介紹一番：



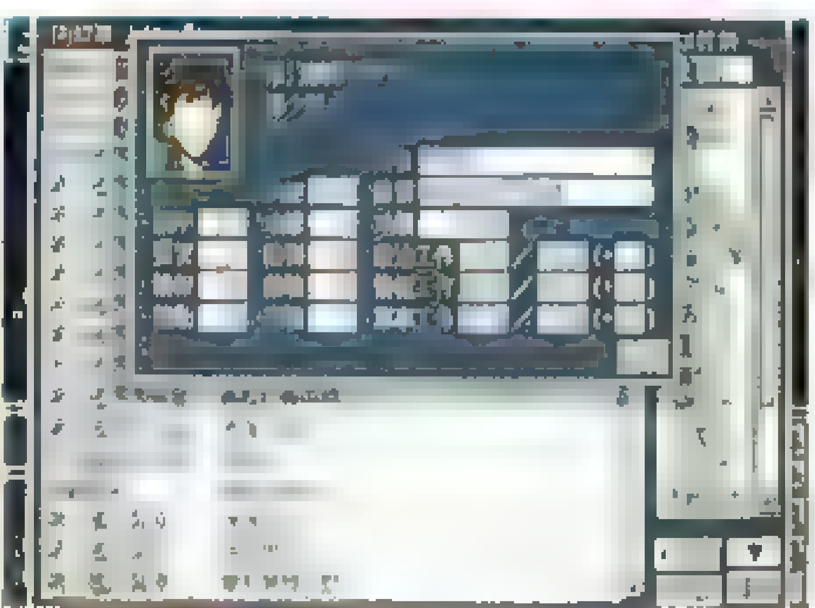
原先在IV代裡，玩家們只能從三個單元中選取遊戲進行的背景。但是，在IV代 EX 版裡面，BOTHTEC公司爲了讓玩家們有更多的選擇，將單元一下子擴增到九個，而每個單元的故事背景完全比照小說中的內容（只要您有讀過小說原著的話，相信你對遊戲裡的環境不會感到陌生）。所以沒有看過小說的玩家們，最好先閱讀一下原著，這樣玩起來才能夠更融入遊戲中。



戰鬥畫面的內容變得更加豐富



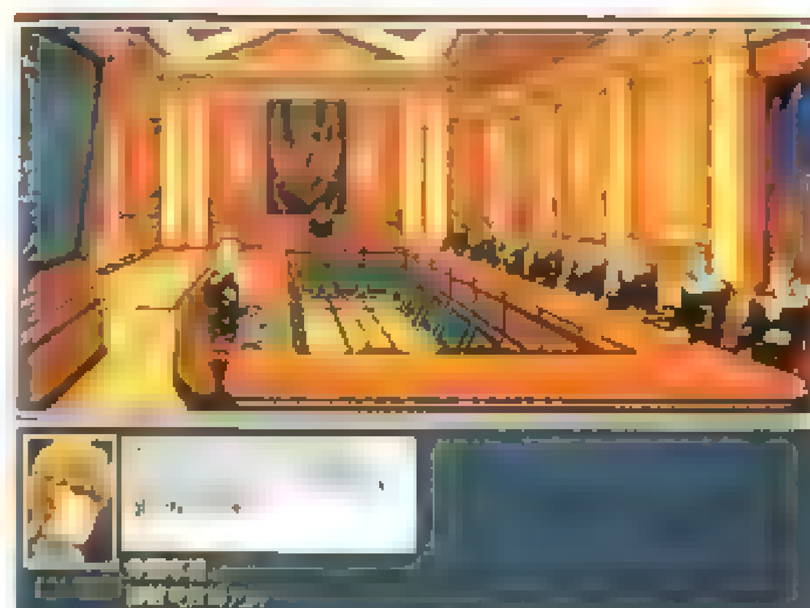
在IV代裡共有 171 名登場人物而，到了 EX 版，不但人物圖像的解析度更細緻，人數更添增到185名。玩家們必須從當中的 72 名人物內，選取一位自己想要扮演的角色。當然啦！每一位人物的職權、特殊技能、性格以及從屬關係都不相同，加上遊戲中能夠下達的命令劃分清楚，所以執行的權限會隨著人物地位的提升而逐漸增加。至於要怎樣在職務繁重，事件頻頻的銀英傳世界裡扮演好這些人物，甚至做到改寫原著歷史的地步，就完全得看玩家們的功力了。



玩家也能扮演「不敗的魔術師」楊威利



『銀河英雄傳說系列』到了IV代以後，加入了「統合作戰會議」和「提案制」，提高了戰略決策的變數。「情報活動」使玩家可以獲取機密情報。特別是設置了內政的各項功能，使這個系列跳脫單純的戰術模擬遊戲，使玩家們除了軍事以外，還必須考量財政和治安等內政的變數。而在 EX 版時，更添增了以下的特殊功能：



軍事作戰會議是IV代 EX 的特色

1 發動集體政變

當玩家們的〝政治工作値〞到達某個數値時，只要扮演的人物職位允許，就可以發動軍事政變。而 EX 版中除了個人發動政變之外，還可以誘勸同伴一起加入〝起義〞（譬如說，扮演羅嚴塔爾時，可以誘勸米達麥亞。），在原本由銀河帝國、自由行星同盟以及費沙三分天下的銀河系裡，另外創建第四勢力。如果順利的話，甚至還可以改寫歷史哩！這項政變的功能，更加延伸了遊戲的深度及廣度，可以稱得上是 EX 版最大的特色吧！？

2 設置駐留基地

在IV代中，因爲艦隊的編組、任命以及調派都是在首都進行的緣故，所以一場戰役下來，參戰的艦隊往往得回首都進行重組編列才行。但是，如果能在敵方領域內建設駐留基地的話，出擊的艦隊不但不需要擔心消耗營運費用，也不用怕按下駐留指令後無法反擊敵人的攻擊。不過，提醒您別太依賴基地的〝銅牆鐵壁〞，忽略了整體的戰略運用，有再多的駐留基地也一樣會被各個擊破的！

3 強化輸送規則

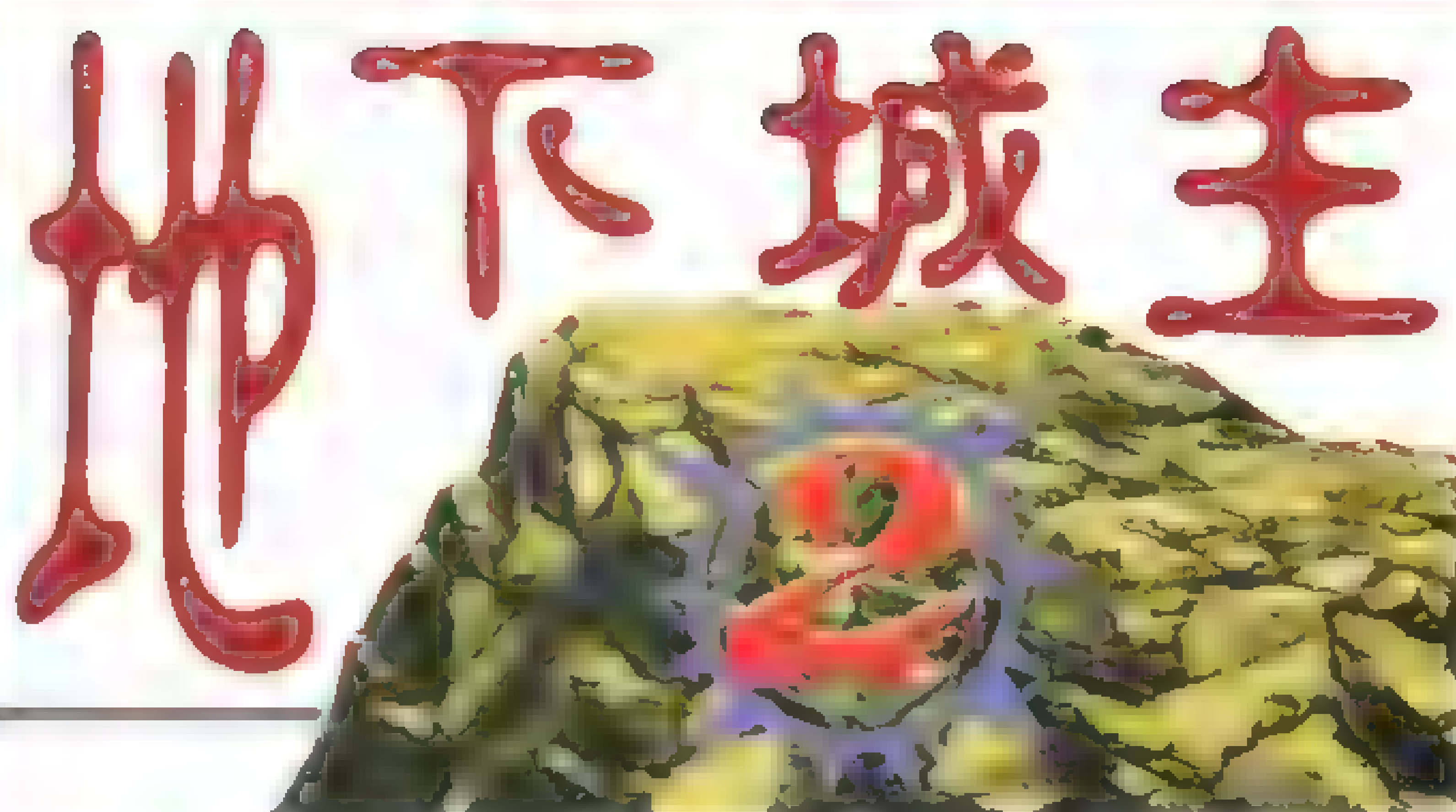
IV代 EX 版比沿用了Ⅲ SP 的艦艇物資的運送規則，光是這點就比IV代強上許多。這項功能一方面能讓後勤補給人物（像卡介倫等）發揮長才，也爲耗損激烈的宇宙艦隊戰，打了一記強心針。玩家們不用害怕面對彈盡援絕、坐以待斃的困境。

增加了以上的特點之後，使得『銀英傳IV代 EX 』已經由戰略的層面提升到策略模擬了；玩家不只是要考慮到單純的戰術作戰而已，還得面對各式各樣的內政及物資補給等規則。如果你看過『銀英傳』的卡通、漫畫或小說的話，不妨也來看看電腦上的『銀英傳』傳吧！

作者：邵程衍

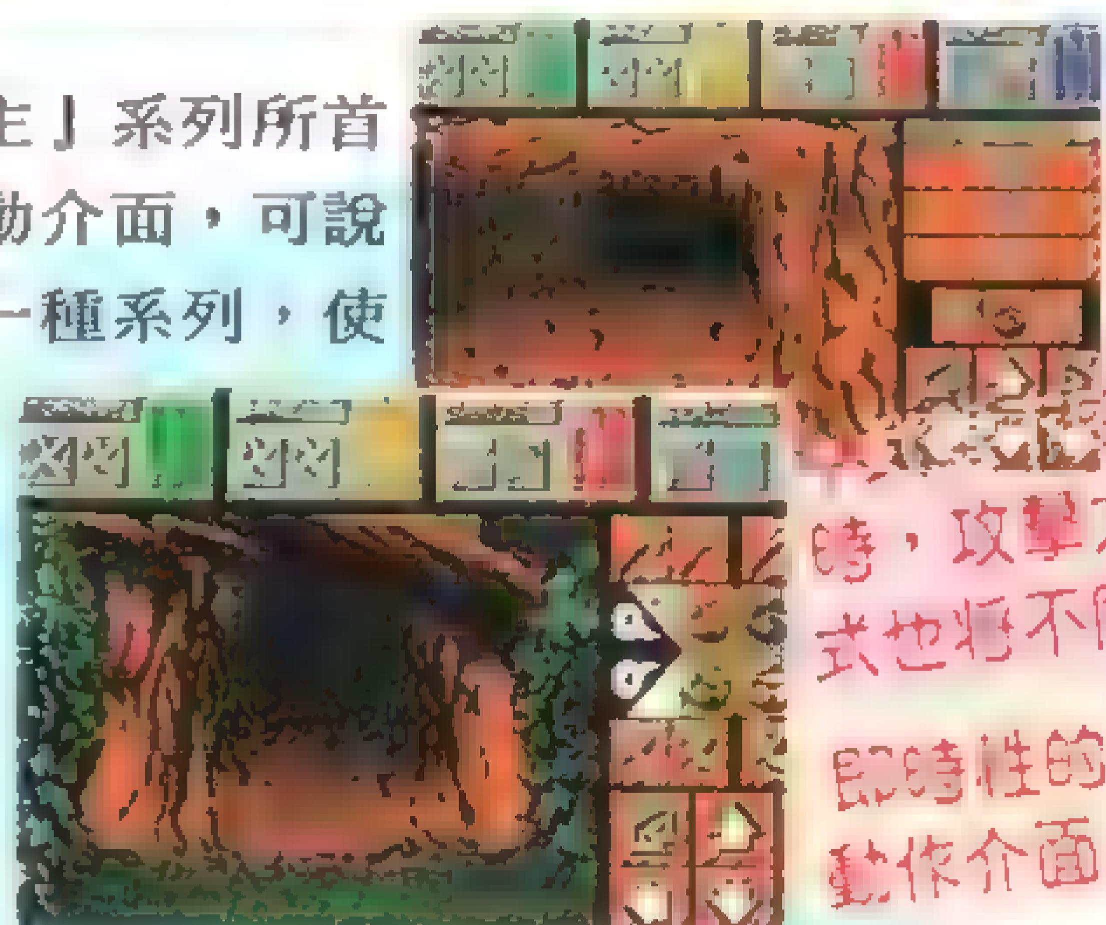


地下城主 2



地下城主（DUNGEON MASTER）系列可算是型態相當獨特的 3D 動作 RPG，由於自從其問世以來，曾經風靡了不少年輕的心，像『魔眼殺機』、『魔域傳奇』系列等，皆是在其影響下所陸續推出的名作。在多年後的今天，筆者有幸拿到了地下城主 2 的原版遊戲，便不禁親自下場奮戰了數晝夜。後來主編獲知了筆者有這套遊戲，便要筆者『生』出一篇介紹稿，以嚮各位 RPG 的愛好者。爲了道義（？）筆者只好再次披掛上陣，爲各位介紹一下這個經典級的遊戲了。

即時的行動介面



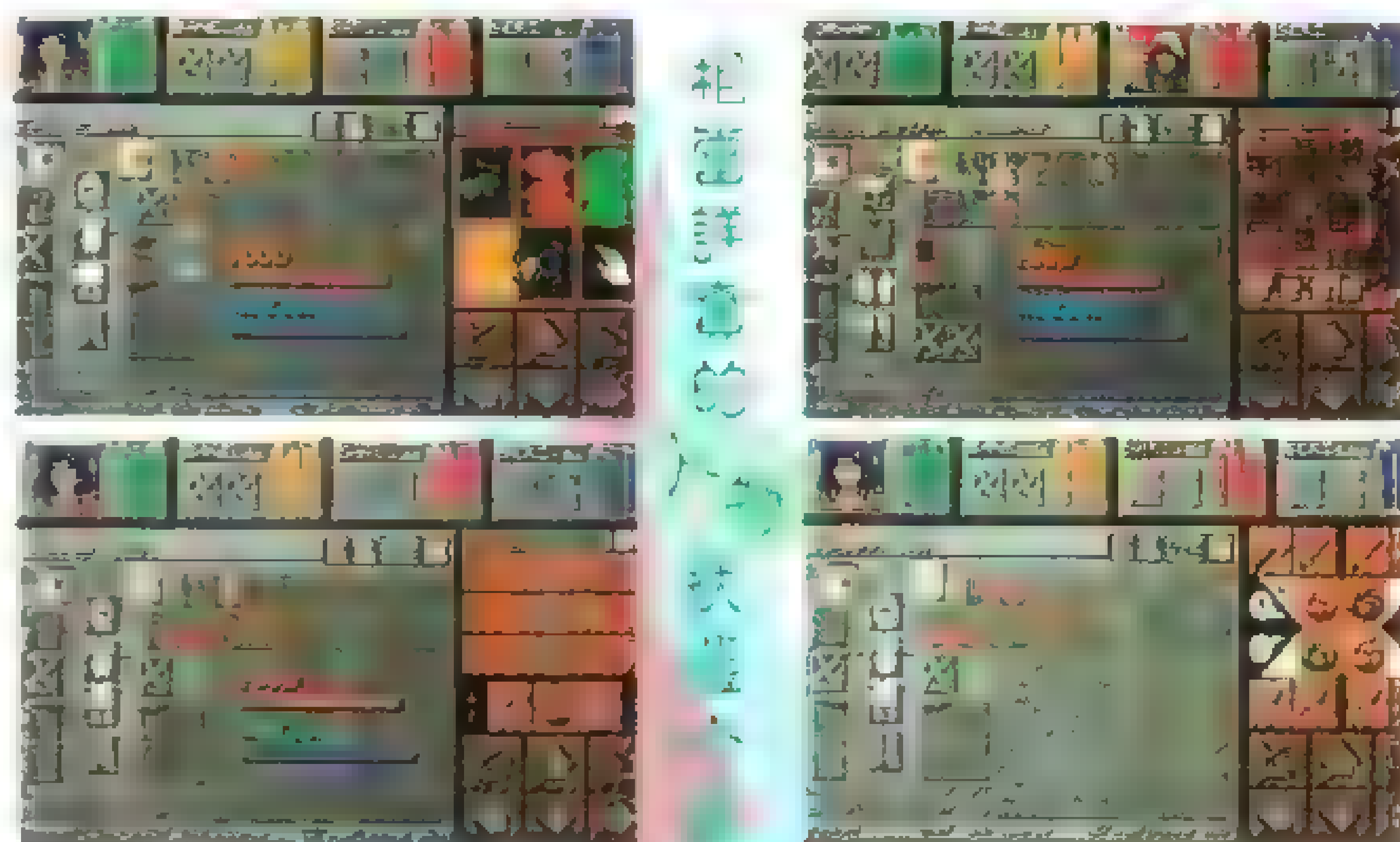
時，攻擊方式也將不同

即時性的動作介面

『地下城主』系列所首創的即時的行動介面，可說是相當獨特的一種系列，使得它得以與平面式的『創世紀』系列、3D 迷宮的『巫術』系列並稱爲經典名作之一。基本上在遊戲中，除了玩者所控制的隊伍之外，其他在遊戲中的所有 NPC 及敵人，也都有其本身的行動時間，所以不論是玩者的行動如何，這些人物都會依照其反應而動作；所以當玩者要施法、攻擊或整理物品時，最好先注意一下附近的動靜，以免到時手忙腳亂，措手不及。這個情形在對付最後的大魔王時，可以說是更加地明顯，如果你想要施法時，最快也要半秒的時間，但是在這瞬間，你就可能被好幾個衛星一塊招呼，甚至被狡詐的魔王把你推下去，重新再來了；所以這個遊戲說是動作 RPG 也不爲過。下次整理物品或餵隊員吃飯喝水時，小心腦袋後面有人拿刀砍你…。

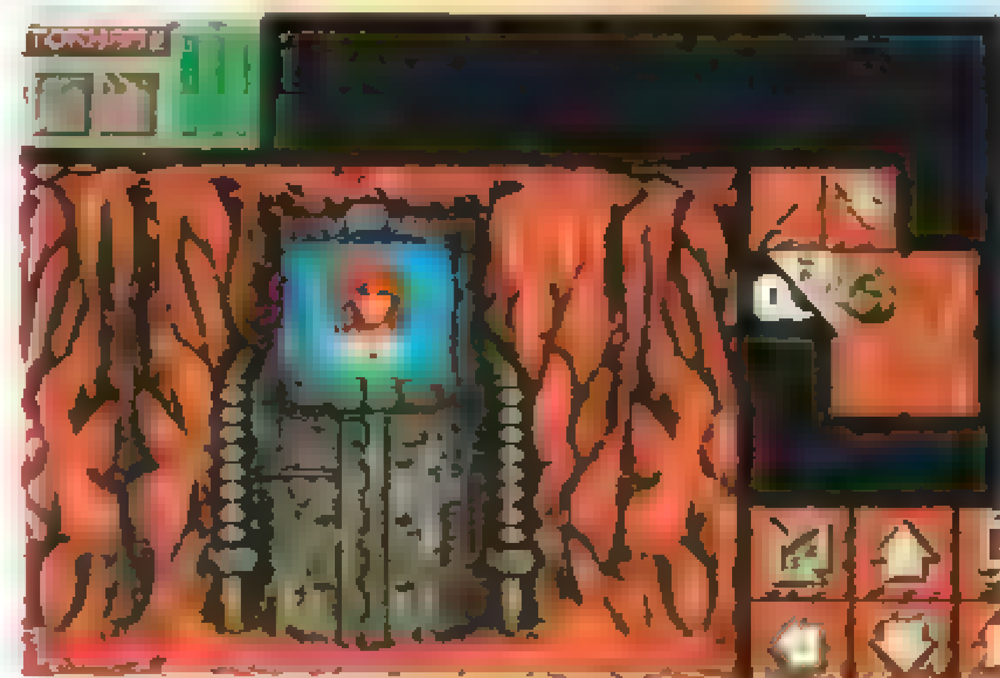
複雜繁瑣的設定

提到吃飯喝水，就不得不提起這個遊戲的另一



相當詳盡的人物狀態

個特色。由於『地下城主 2』之中有設定隊員的饑渴狀態，所以你得在適當時候找些食物塞在他們的肚子裡；幸好本遊戲中的隊員會自行取用身上所帶的水袋內的水，要不然將會更加地麻煩。雖然食物可從死亡的怪物身上取得，飲水則可在飲水池補充，稍爲注意的話就不虞匱乏，但次數一多，還是會令人感到頗爲麻煩。如果你一直不注意食物及飲水的的話，輕者會影響體力，若嚴重時還會一直減少生命力，所以不可不愼。



↑在冬眠狀態中的隊員

隊員的體力在遊戲中也佔了相當重要的地位。平時體力會隨著時間逐漸變少，而戰鬥及施法則會耗損更多的體力；如果隊員受傷、中毒或饑渴時，體力也將會大幅降低。平時取用食物時會回復一定的體力，也可以用法術來造出體力藥水來飲用。

遊戲的另一個特色，便是人物載重量的設定。雖然也有些遊戲同樣具有載重量的設定，不過沒有像『地下城主 2』這麼詳細的。每個人物的負重量，都和其力量有關，當人物身上的負重量頗輕時，其重量將以綠色顯示，也不會影響到人物的行動；超過一半之時，負重量便以黃色顯示，同時也會降低人物的行動速度；而身上的物品超過其負重量時，便會以紅色顯示，這時人物的行動能力將會大幅降低。所以遊戲中雖然沒有職業限制，但也別撿到好鎧甲就猛往身上裝，這樣很可能會使得人物的速度降低許多哦！

作者：LYC

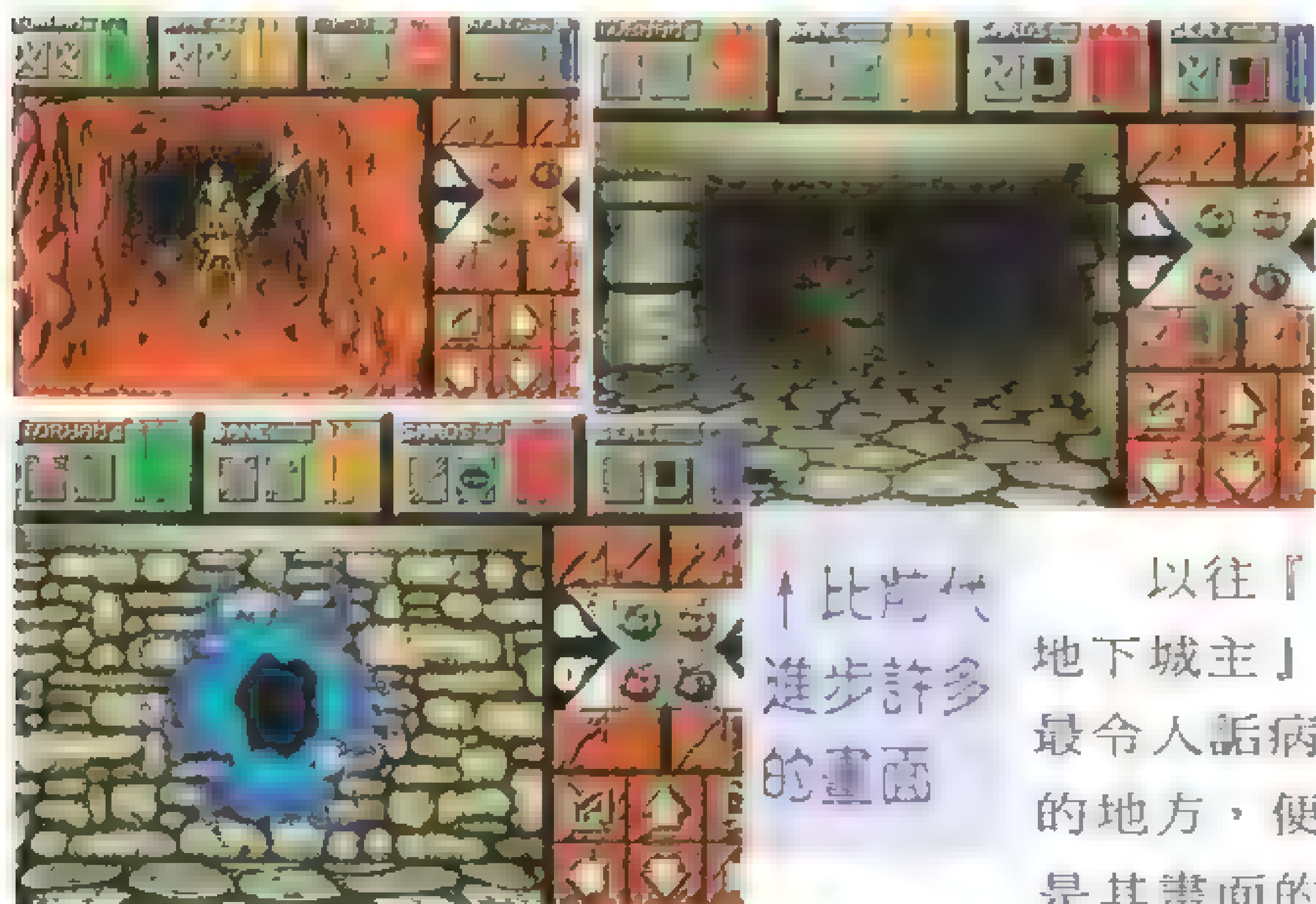
組合式的施法方式



『地下城主』系列的施法方式頗爲獨特，基本上是以咒文組合式的方式來構成。其法術的組合可分爲四個階段，分別是力量、元素、形態及陣線，不同的組合方式會形成不同的法術，其中有些法術只要一至兩個階段便可完成，有些則要三至四個階段，而每個階段的咒文皆需要耗費一定的法力，所以在施法之前，最好先衡量一下自身的法力，以免唸咒到一半時，才發現法力不足而無法施法。不過本遊戲有個好處，便是只要你不選擇施法，先前的咒文效力將會一直持續，所以就算是隊員法力不足而無法完成咒文，但是你可以先放著不管他，等到其法力回復到足夠程度時，再完成其咒文並施法。這在施展高難度法術及對付較難纏的頭目級敵人時特別有效。

還有隊員如果要回復生命力、體力或解除中毒時，也無法直接以施法的方式來解決。首先得讓施法者的手上有個空瓶子，然後再施展醫療之類的法術，若施法成功時，這時施法者手上的瓶子將會充滿液體，成爲醫療或回復藥水。這時你還得將其藥水讓需要的隊員飲用，才能解決你的需要。比起一般的 RPG ，本遊戲的回復方法可說是繁雜了些，尤其是在生死關頭，更是令人覺得麻煩。

大幅增強的圖形畫面

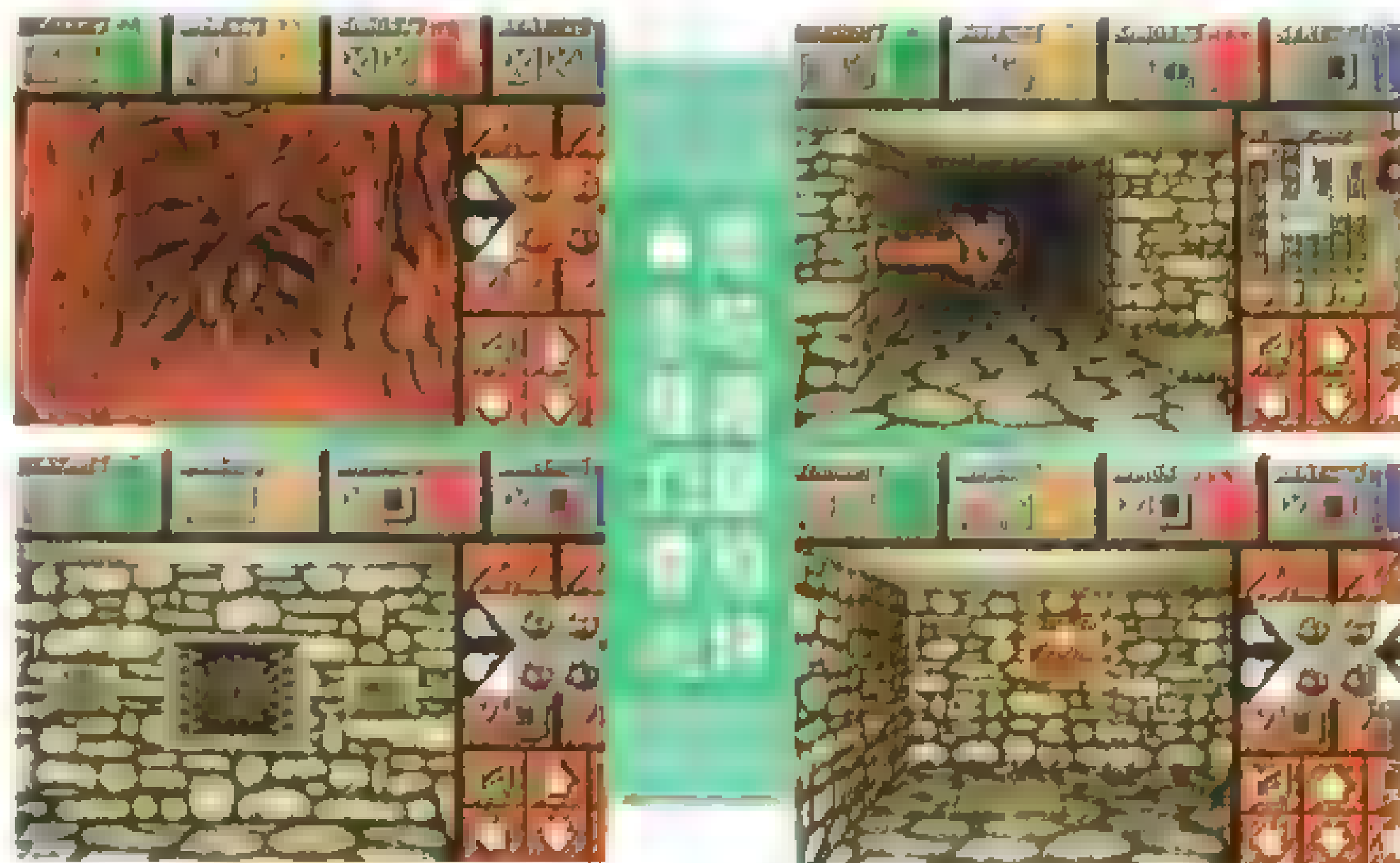


↑比前代進步許多的畫面

以往『地下城主』最令人詬病的地方，便是其畫面的表現。在 IBM PC 上的一代，雖然支援了 EGA 及 VGA ，但兩者都實在是令人不敢領教；在『地下城主 2 』中，則支援了 VGA 及SVGA，當中 VGA 的畫面水準還是停留在數年前的階段，而SVGA的表現則好上了許多，雖然看起來只達到一般 VGA 的水準，但至少較從前好上許多了。

高難度的謎題

在 RPG 系列中，『地下城主 2 』一向以高難度的謎題著稱。筆者雖然曾經過了一代的洗禮，但是在二代中可又遇到了不少麻煩。怪物不僅比一代難纏了許多，而且還會不斷出現，所以倍覺麻煩。『地下城主 2 』的目的，就是要在 SKULLKEEP 中打開通往幽界的道路，以擊倒萬惡的魔王。故事雖然比起一代的來要得通俗老套了些，但是過程可就不單純了。



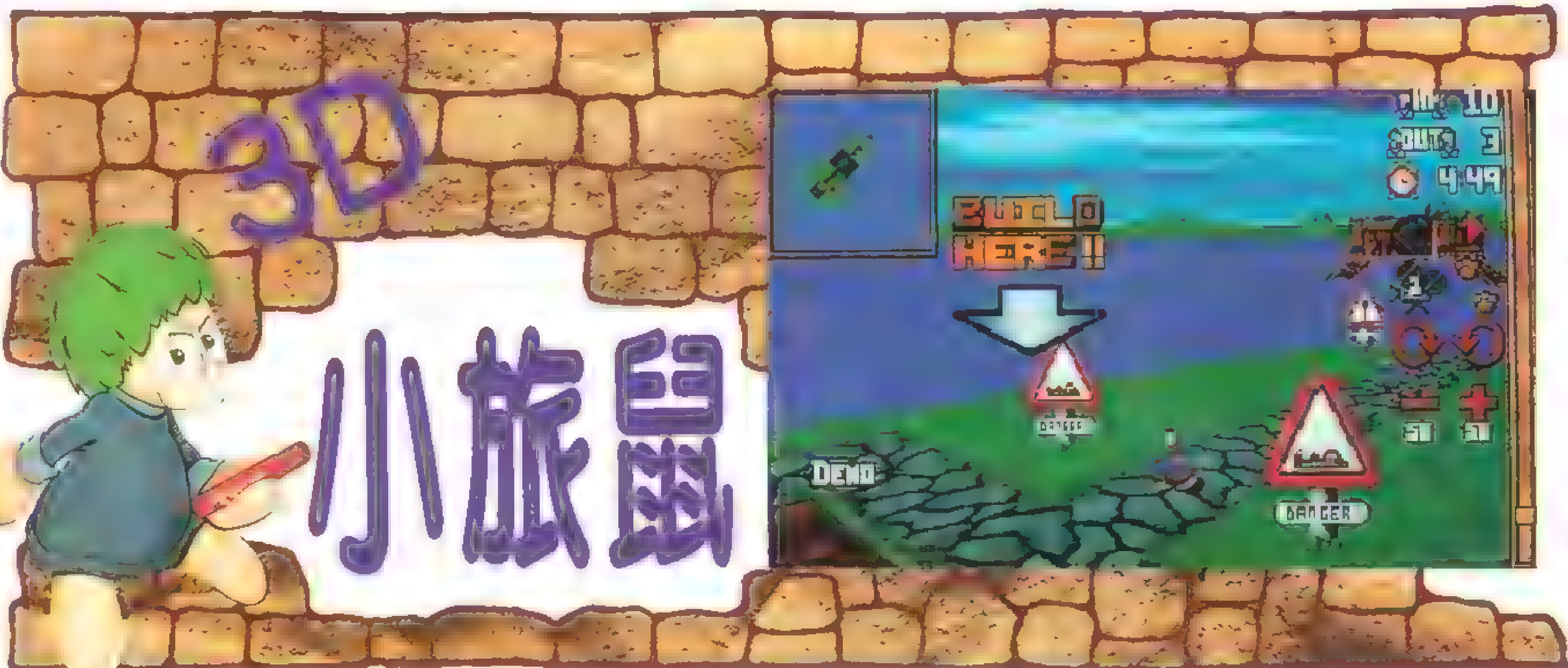
首先你得要設法進入 SKULLKEEP 中，然後再設法啓動各種機關，以獲得充份的能量來打開幽界之門。其實在原版軟體中已經附有一張 SKULL-KEEP 中機關之間的對照圖，不過筆者也是在過關之後，才發現這張地圖的用處。所以各位在進入遊戲前可要注意點，別浪費太多的時間摸索在那些早已有提示的地方上。

經過了近十年的歲月，『地下城主 2 』的再次出擊，雖然在眾強敵的環伺之下而失色不少，但是挑戰性高的謎題、立體動作式的介面，仍使得本遊戲具有相當的吸引力。如果你是 RPG 的愛好者，或是想要試試自己的功力的話，『地下城主 2 』是個不錯的選擇。

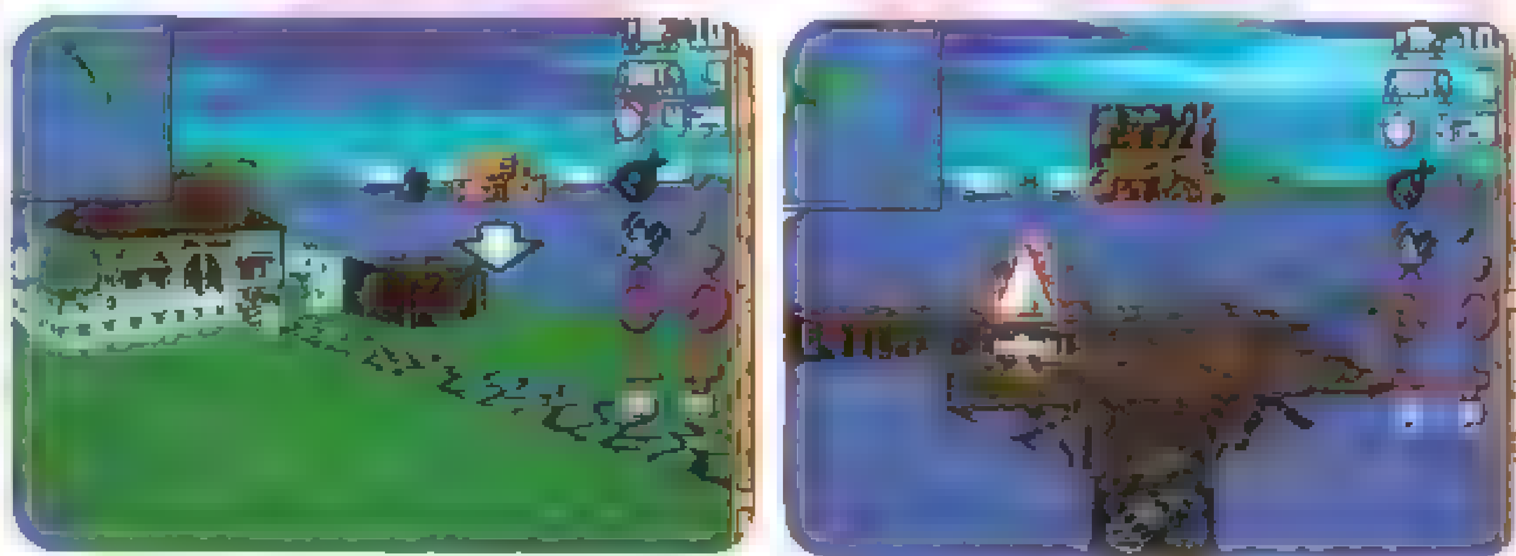


↑不同造型的敵人

3D 小旅鼠



天色烏黑，邪神的魔咒籠罩著大地，一具具失魂落魄的軀殼毫無目標的往前走，眼看著前方就是深不見底的崖谷，這些失去靈魂的生物仍然毫無知覺的往前走、往前走…。咦？我在寫什麼啊？唉呀！搞錯了，最近這種氣氛怪異的冒險遊戲玩太多，竟然把可愛的小旅鼠寫成這樣！這種錯誤眞是太離譜了，不過轉個彎想一想，如果把小旅鼠的外型畫得猙獰一點，再把每一個關卡套上一點詭異的劇情，豈不是可以再創造一個「旅鼠外一章」嗎？



系列名作的立體版

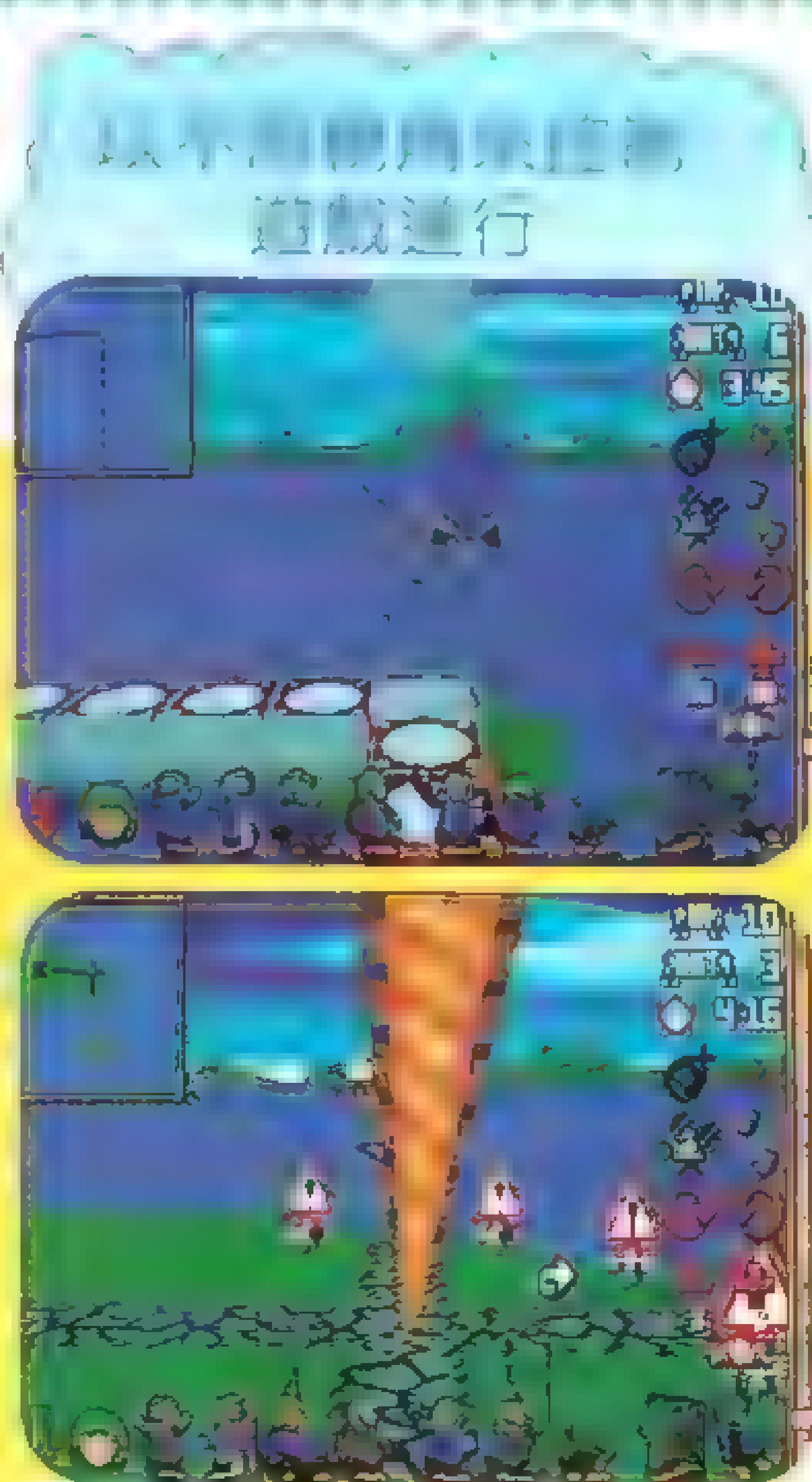
哈哈！扯遠了！讓我們認眞的來看看這套即將上市的續集遊戲吧！小旅鼠在玩家心目中應該算是一套蠻有年紀的遊戲了；從最早一代的推出，到後來幾代的補強，一直到目前即將推出的 3D 版，矮矮的身體、不斷搖來搖去的小腦袋，加上隨著小腦袋不停晃動的一頭亂髮，眞可以算是 PC 遊戲界中最獨樹一幟的造型了。玩家不要以爲小旅鼠進入 3D 版會有什麼造型上的變革，事實上我們所看到的，還是我們所熟悉的小旅鼠，一點都沒變。那改變了什麼呢？是 3D 的場景、3D 的動畫與靜畫所襯托出來的旅鼠新世界。

令人振奮的開場動畫

從一進入遊戲開始，玩家就會被「立體小旅鼠」的 3D 片頭動畫所深深吸引，只見到一個死氣沈沈的書房和一部封塵已久的電腦，在小旅鼠的作怪之下開始活躍起來；一隻隻的小旅鼠從爆開來的電腦中排隊走出來（是的，不排隊的就不叫小旅鼠），加上輕快活潑的音樂作背景，還沒眞正進入遊戲，玩家就註定要步入難以逃離的旅鼠魅力之中了！

全新的 3D 視角

進入遊戲選單之後，你會發現所有的選單介面與原來 2D 的介面都差不多，同樣是五個選項讓你做做設定、選選難度以及進入遊戲。不過當你進入遊戲中之後，你會發現整個旅鼠的世界都不一樣了。3D 的關卡，可以從任何一個角度來觀看。你可以用第三人稱的視角來觀察整個關卡以及旅鼠大隊的行進，



作者：王惠民







也可以用第一人稱的視角來觀看當自己身為旅鼠時的感受。當你用第一人稱來看的時候，那眞是一種全新的感受。這時候 3D 的場景就不僅僅只是戰士互相毀滅或是戰機追逐掃射的佈景而已了。你將會體會一隻旅鼠在上山、下海、挖洞、築橋、跳降落傘、跳彈簧墊時的興奮心情了！

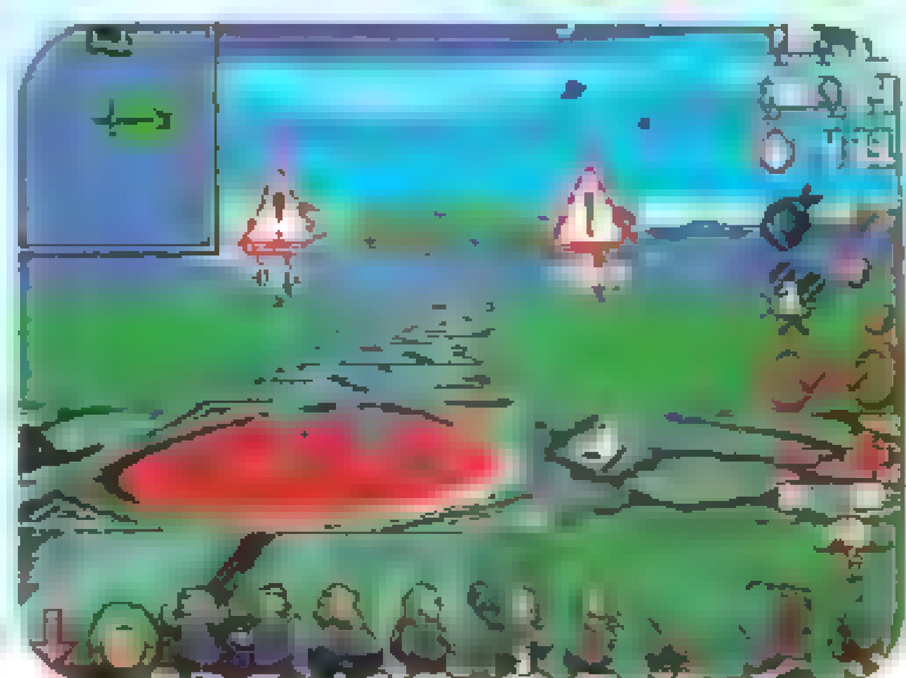
當然，你也可以善用遊戲所提供的多部攝影機，從各個角度來觀察這個奇妙的 3D 世界。最令人驚奇的是，這些攝影機都不是遊戲中不知隱藏在哪裡的第三隻眼，而是一部部具體的攝影機，不是被架在某個高山上，就是被用氣球吊在半空中。當筆者以第一人稱的視角來玩遊戲時，常常會發現遠方不知道有個什麼東西老在那裡動也不動，後來仔細一看才發覺，啊！原來那是攝影機。趕快切換到那部攝影機的視角，哈哈！剛剛的我也還在那邊庸庸碌碌的向前走嘛！

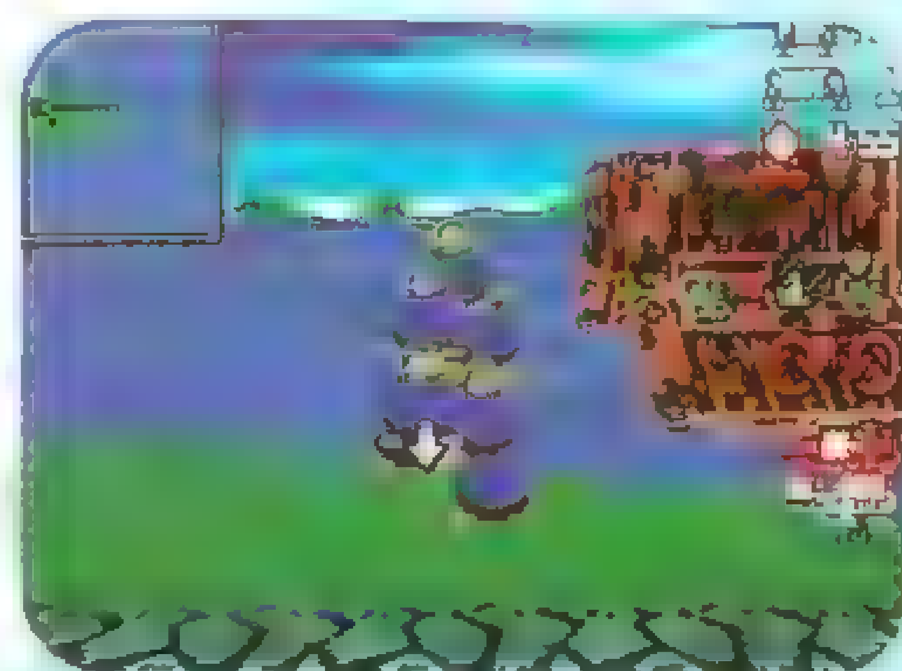


良好的操作及音效

在操作介面上，「立體小旅鼠」支援鍵盤及滑鼠的同時操作，如果你有 Cyberman 操縱桿，將更能夠在這奇妙的 3D 世界中自由遊走。畫面部份支援到 640 × 480 256色的高解析度畫面， 3D 鏡頭在拉遠拉近之間，難免會出現格狀的粗點，不過無論建築物或海水、雲層在如此精緻的美





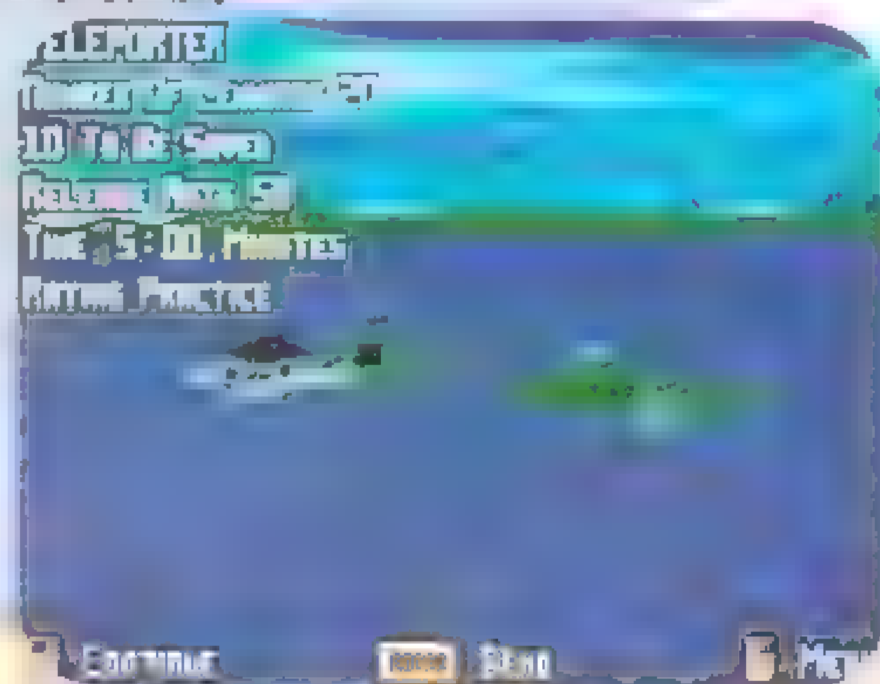






術呈現之下，所有的場景都有如旅鼠仙境，值得玩家一遊。音樂部份仍舊承襲旅鼠前幾代一致的輕快活潑風格，支援了多種音效卡的播放，也支援直接由 CD 音軌輸出，對要求音效享受的玩家而言，這將是一套無可挑剔的好遊戲。

談到音樂及音效，筆者要特別提到製作小組在音效製作上所下的功夫。當你使用第三人稱視角來進行遊戲時還不覺得，如果你選擇扮演其中一隻小旅鼠來走的話，這時你所聽的聲音將完全模擬那隻小旅鼠的聽覺，也就是說，你會聽到你前面的前面那隻小旅鼠從樓上摔到地下唉喲的一聲，但是並不很大聲。然後會聽到你前面那隻小旅鼠摔到地上的唉喲一聲，聲音就比前面的前面那隻大聲些；接下來你會聽到自己摔到地上的聲音，當然，聲音最大聲，心疼的感覺也最嚴重。接下來你後面、後面的後面，聲音又會漸漸小聲下去，這是筆者認為製作小組非常用心製作遊戲的地方，當然也值得筆者向各位玩家推薦。



過關之後的分數評比畫面

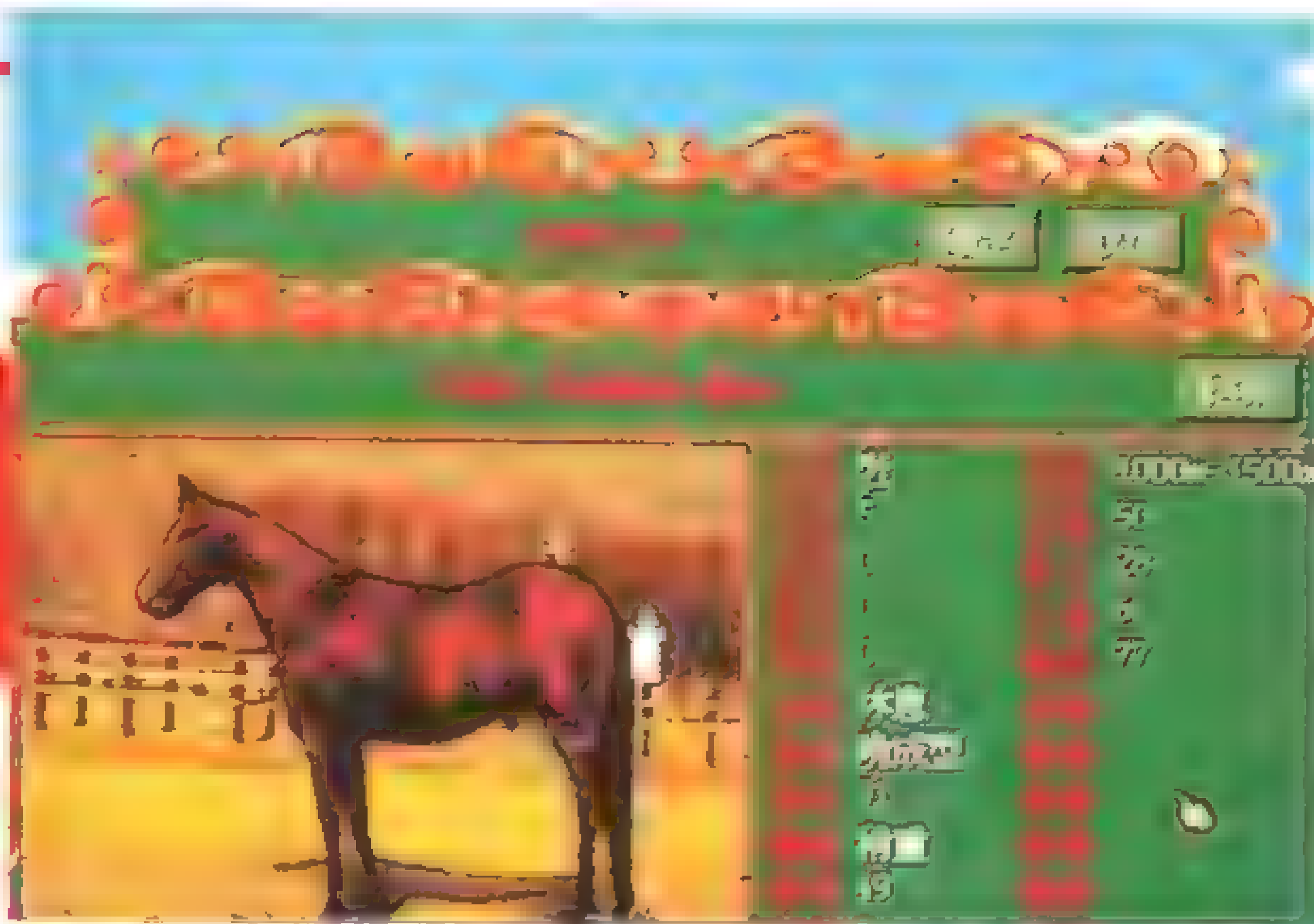
當你幫每隻小旅鼠過了層層的難關，最後看到小旅鼠們一隻隻的跳進過關大門，一隻又一隻的都會高興的叫聲「呀比」，這眞是玩這套遊戲最感欣慰的地方了。在此建議不管有沒有玩過前幾代小旅鼠的玩家，都來玩玩這套全新感受的「立體小旅鼠」，保證你會從頭玩到尾，不肯關機。



終於到達終點了！

新GAME熱報4

馬場大亨

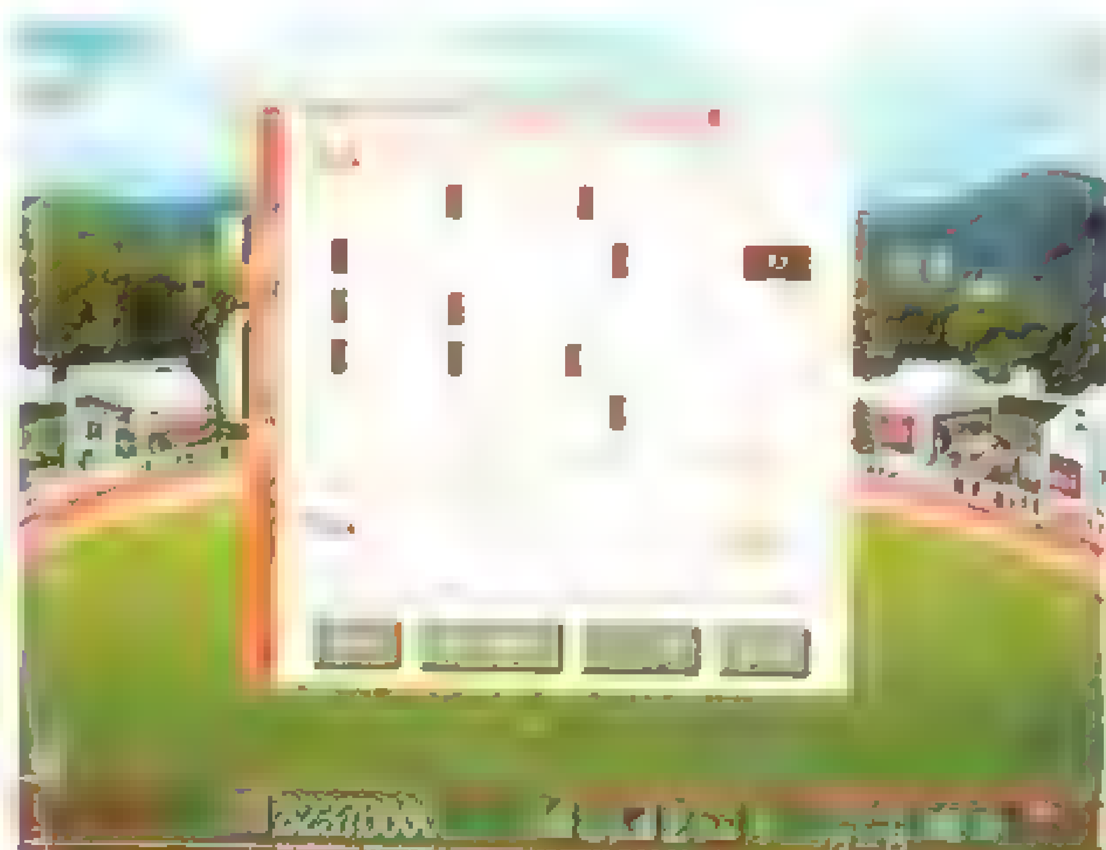


賽馬在台灣可說是非常陌生的活動，可是在香港卻是一般市民的正當娛樂之一。賽馬之所以是正當，是因爲賽馬是由政府辦理和監管，並不像台灣賭六合彩般由私人接受彩池，組頭輸了便走人。

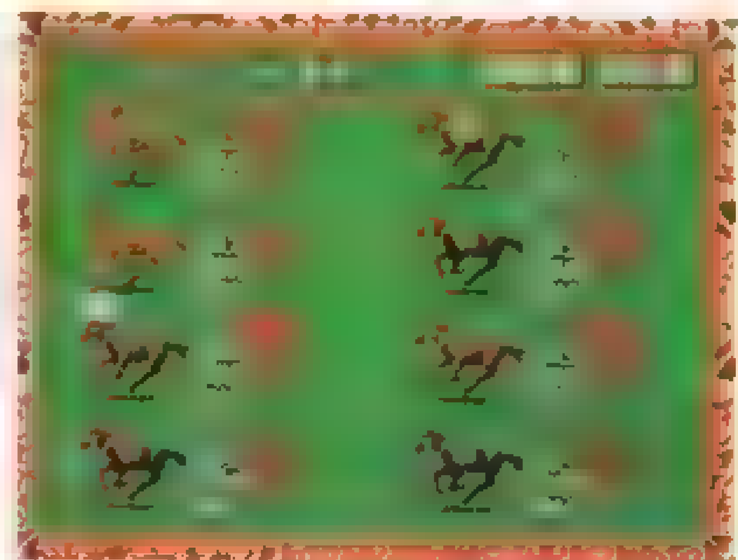
香港舉辦賽馬有很久的歷史，在開埠初期，英國政府每年都舉辦一次純運動的賽馬，後來爲了取締非法賭場，決定成立馬會，並接受投注。經過多年發展，賽馬已成爲香港一項不可缺的活動，連鄧小平都承諾九七之後要『馬照跑，舞照跳』。



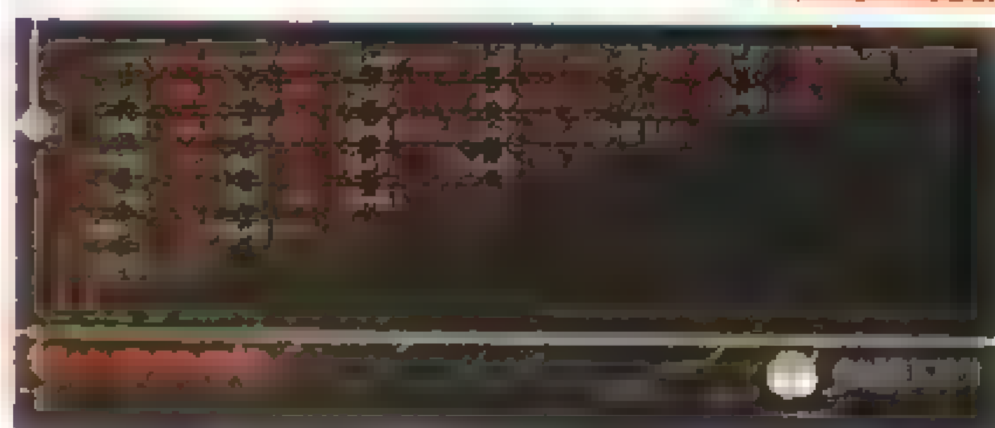
博彩的方式



香港賽馬跟其他地方的賽馬比起來有很多特色；首先是博彩方式豐富，香港賽馬投注方式之多幾乎是世界之冠，包括『位置』，『獨贏』，『連贏』，『三重彩』，『四重彩』，『孖寶』，『三寶』，『孖Q』，『孖T』，『三T』，『六環彩』以及『過關』。其中以『位置』最容易中，只要下注的馬匹進入前三名便可，『三T』最難，要猜中指定三場賽事中的前三名，亦是目前彩金最高的投注方式，有時彩金會高達數千萬，如果一票獨得，下半輩子便可以不用愁了。不過一般情況，投注額最高的仍是『連贏』，因爲『連贏』只要找出前兩名的馬匹便可，難度不算太高，若遇上較冷馬勝出，其彩金也相當可觀，故大部份人仍是以賭『連贏』爲主。



★投助用的彩票
★各參賽馬的狀況
★







香港的馬場



★賽馬前的沙圈漫步

另一個特色便是馬場，香港這麼小的地方竟然有兩個馬場，在世界各地均極爲罕見。兩個馬場分別爲跑馬地的快活谷馬場，以及沙田區的沙田馬場。一個主跑週三夜馬，另一個則主跑週末日馬，兩個馬場交替應用，方便維修保養。而後期才使用的沙田馬場跑道中央，建了一個供市民遊玩的彭福公園，使馬場在外觀上更爲出色，不少國際馬評人都認爲沙田馬場是最漂亮的馬場。

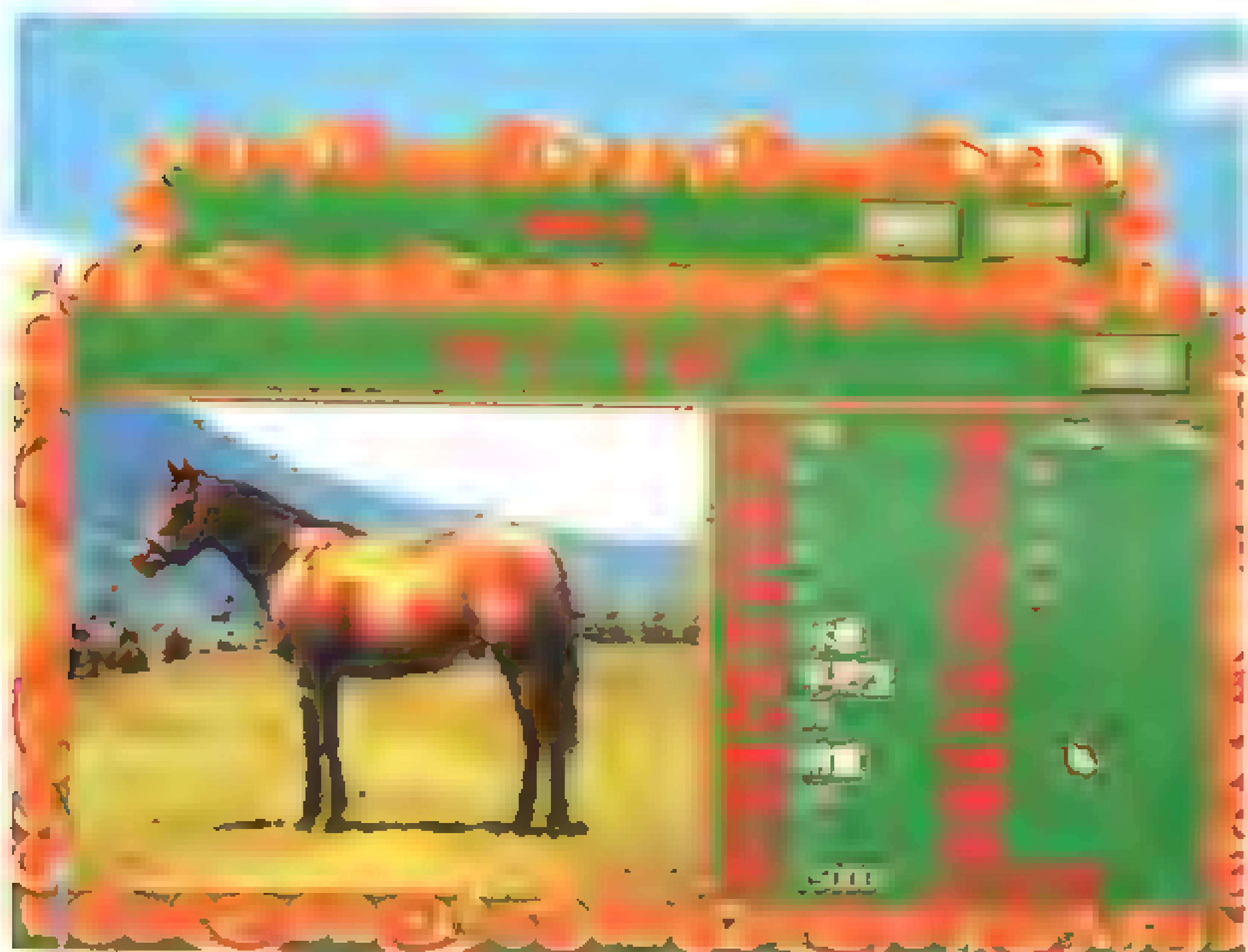


投注的管道

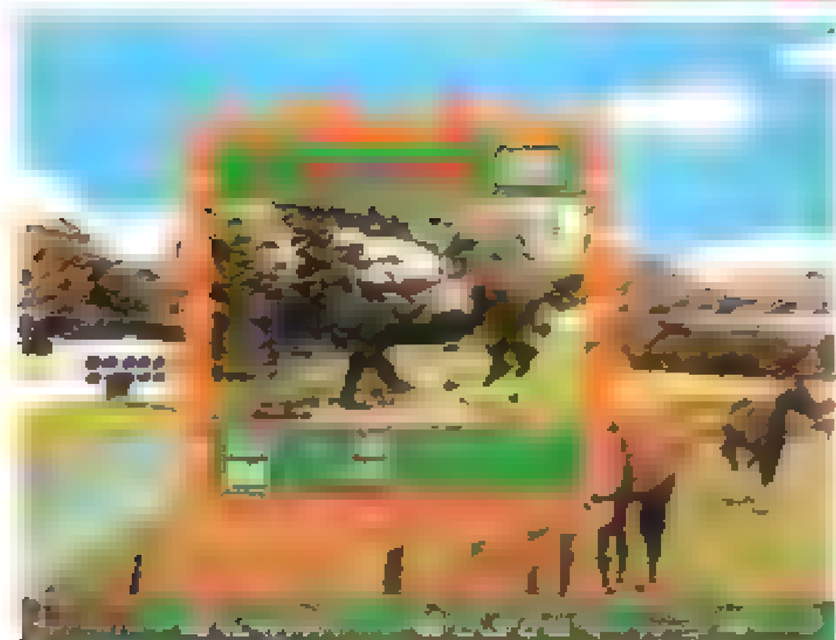
作者：馬聖

再來就要談到投注的管道了，在很多國家，賭馬必須到馬場中進行，但在香港則不是必須的。因爲以前沒有電腦，無法立即計算出正確的賠率，才需要到馬場中下注。但現在已發展出完全電腦化的投注方式，只要到家中附近的投注站，拿一張馬票塡好後，再到窗前付錢，電腦便會把所有投注資料印在馬票上，並可能因而更動彩池。一般鬧區約走五百至一千公尺便可找到投注站，可說非常方便。如果仍覺得麻煩，可以用電話投注，先到馬會開設一投注戶口，然後便可以直接撥號到馬會電話投注中心下注。最近馬會更開發出一部專用來投注用的終端機，名爲投注寶，投注寶功用和電話投注類似，但全程由自己操作，並能直接觀察彩池的變化，可說是賭馬的利器。再加上電視現場直播，可謂『馬迷不出門，能賭天下馬』。

馬報及馬評人



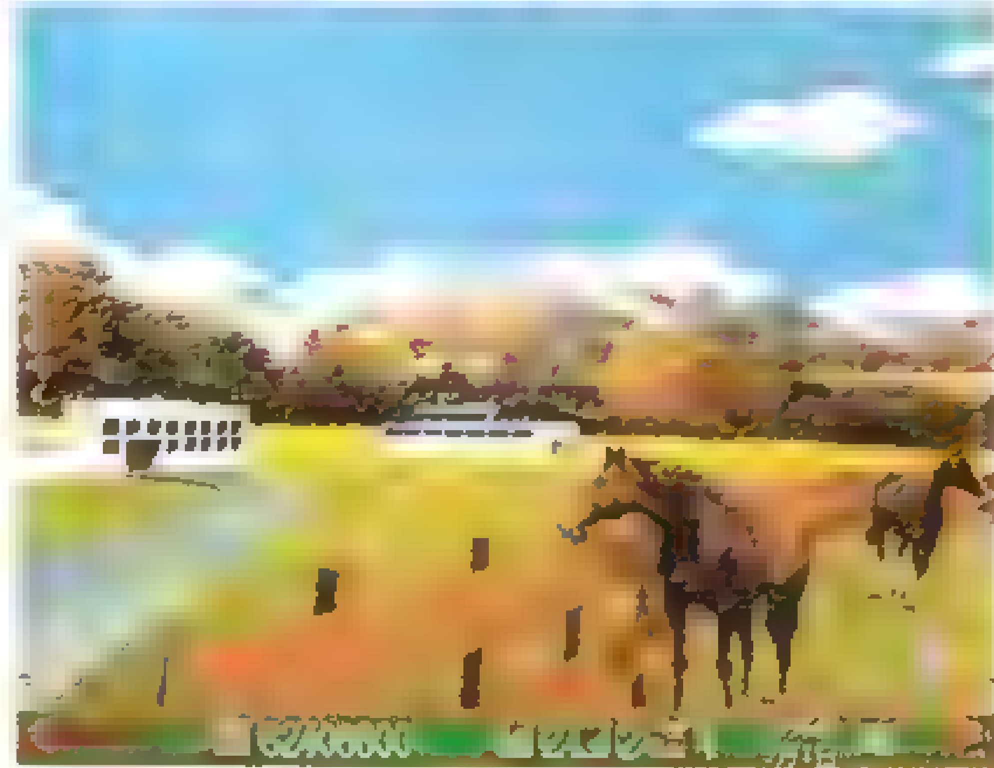




一般台灣民衆相信六合彩有明牌（港稱貼士，TIPS 的音譯），但事實上香港人不太相信六合彩的明牌（筆者也不相信，如果你看那台開獎的機器便會有同感），反而對賽馬的明牌卻熱切追求，原因是賽馬並不是單純的機率遊戲，內裡有一套大學問在其中。而有些人可能不懂或沒空去研究，亦有些人需要更多參考資料，於是馬報及馬評人便出現了。馬報主要是提供有關賽馬的資料與消息，例如某隻馬最近的操練狀況，馬匹的買賣情形等。馬評人則是在各種媒體上供資料給馬迷作參考，名演員董驃的正職其實是馬評家。有些馬評家甚至用ＩＤＤ熱線作爲提供明牌之用。



遊戲的內容



提了那麼多，現在言歸正傳，如果您一直注意『馬場大亨』這個遊戲的消息，您會發現



★風光明媚的牧場

★的資料中心可查看各項訊息

這個遊戲其實是挺趨近港式風格的，除了親身進場賭馬，還加上了養成馬匹的過程，玩者必須依不同馬兒的屬性、資質及需要量身訂做許多課程，包括身與心的培養。每匹馬都能爲您帶來不同的財富，但先要經過一段魔鬼的訓練，此種目的才能達成。您的目的雖然是要從一個破馬圈的無名小子，成爲一位呼風喚雨的馬場大馬主，但從解決問題、面對困難及賭馬博彩中獲得樂趣，才是遊戲眞正的神髓。



文章至此，相信大家對賽馬多少有一點了解了，如果有機會，不妨到香港的馬場走一趟，感受一下賽馬現場的氣氛，加上有『馬場大亨』遊戲的投石問路，說不定時來運轉，您也能成爲馬場的大亨呢！



★召募優秀的騎師及調教師

登記 / 局版臺誌字第 8603 號

帳號 /40423740

廣告 /(07)8151063

軟世新聞

Soft World News

給你報報
美國 NEW GAME

[駐美記者莊振宇 綜合報導]

在軟體世界推出 WWW 後，至筆者寫這篇稿時，正好一個月，感謝〝死忠讀者〞的支持，截至今日，共有 9363 人次上線，資料下載量更是比預期的高。不過有不少特約作家反應 WWW 作得太醜了，因此，筆者決定將 WWW換成imagemap，絕對是煥然一新，請讀者們期待。

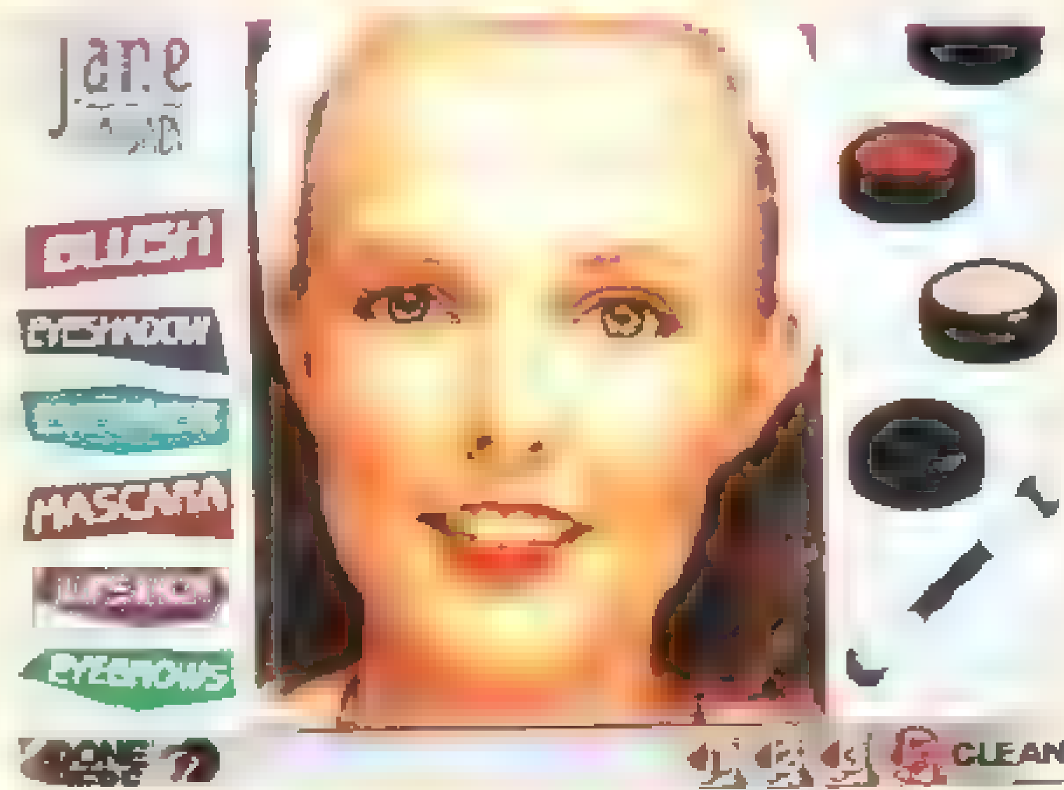
一些聖誕節的應節遊戲，筆者在前幾期大部份都已經介紹過。不過，筆者收到 Origin 寄來的銀河飛將四光碟試玩版，其效果眞是令人咋舌，詳細情形留待稍後再介紹。本期除了一些小品遊戲的介紹外，筆者的重點，是要放在一個破天荒的遊戲，這個遊戲是第一個專爲女孩子設計的遊戲，不知道軟體世界女性讀者有多少，看到了電腦遊戲開始向女性市場進攻，對女性玩家來說，應該是一大福音吧！

Her Interactives — McKenzie&Co.

McKenzie&Co. ——一個針對女孩而設計的遊戲，將在聖誕節前推出。這個遊戲是由 Her Interactives 公司所設計，這是一個從 American Laser Games分支出來的子公司，靠著母公司雄厚的財力及市場，使得Her Interactives 能全心全力的致力於設計，讓第一個女孩遊戲就造成轟動。Her Interactives 是兩家 American Laser Games 分公司的其中一家，另一家就是 QQP ，其代表作有完美將軍二、 War at the sea 等遊戲。

McKenzie 這個遊戲有很濃厚的美國文化色彩，玩家們在遊戲中是扮演一個高中女生的角色，面臨著高中生活的各種情況，如：主動邀請妳喜歡的男孩一起約會，或是呆呆的等待他打電話來呢？同學誘惑下要不要翹課？要不要塗改成績單以避免因不好的分數而被禁足？要不要一次就瘋狂的把銀行的存款花光呢？以上只是少部份遊戲的內容，眞正精彩的還不只這些呢。

在一次的派對中，一本未完成的畢業記念册出現在衆人面前，其中有數位男孩的相片是衆人的焦點（就是帥帥的那種啦！），不論玩家扮演的是兩位角色的哪一位，最終的目的，就是找到自己心儀的男朋友，並在一年後的畢業舞會被選爲舞會的最佳女主角。在美國，高中畢業都會舉行所謂的 Prom （畢業舞會），這可是非常愼重其事的喔，不論男女，大家都要穿正式的晚禮服參加，而且舞會的地點，通常是高級餐廳或是俱樂部，而且大家都是租加長型轎車前往舞會地點，非常的奢侈，一個晚上通常要花一、兩千塊美金，因此，筆者與同學們都正在努力的存錢，以期能參加舞會，不過，依例都是男女參加，如果男孩子邀請女孩子出席的話，那麼男孩子就要負擔女孩的費用，不過筆者似乎不必擔心，因爲根本沒有女孩要跟筆者一起參加舞會，嗚嗚嗚…



遊戲是分爲幾個層次進行的，首先，玩家將和心儀的男孩見面，之後，將一起參加社團活動、打工、如果玩家進行的順利，還可以跟對方約會。在遊戲中，妳可以實現在現實生活中難以實現的夢想，妳可以瘋狂購物，到最高級的服裝店試穿每一件衣服，妳也可以試用個種不同的化裝品。遊戲有超過 400 件不同的衣服供妳搭配，也有超過 100 雙鞋子供妳選擇。不過，漂亮的衣服是不便宜的，因此，爲了在舞會上大出風頭，玩家可是要打工存錢的喔。

在遊戲結束後，會出現一本畢業記念册，記錄妳一年來的點點滴滴，讓妳回顧一年來的經歷。本遊戲不是只是打著〝專爲女孩設計〞的產品喔，遊戲設計小組爲了讓女孩們能更融入遊戲中，特別以問卷方式，調查了兩千多位女孩的意見

軟世新聞

Soft World News

。本遊戲預計以八片 CD 、包含全螢幕的數小時眞人電影，遊戲的音樂是直接以數位方式由 CD 輸出，製作小組特別聘請了專業的作曲家爲遊戲譜寫了數十首不同風格的音樂收錄其中。最後一片 CD 也可以當成普通的音樂 CD 撥放，眞是設想周到。

Her Interactives 在未來一系列的女孩遊戲中將包涵一片叫作 Sure she can （她當然也做得到）的互動光碟，專門收錄一些 10 歲到 16 歲而且有不平凡事績的女孩檔案。根據該公司公關部的 Gail Rubin 表示，他們也歡迎亞洲地區的女孩們參加這項活動，如果你（妳）認得有什麼與衆不同（不是指長像）的女孩，你（妳）可以寫一封五百字的英文推薦函到：Sure She Can!, Her Interactive, 4801 Lincoln Road NE, Albuquerque, NM 87109, USA，該公司將主動與妳們連絡。

看來， American Laser Games 爲了打下女孩市場，下了不少功夫。根據數據顯示，女性玩家正以每年 25% 的速度增加中，畢盡女性占了一半人口，算是很有潛力的市場，希望在Her Interactives 的帶動下，也能促使國內生產一些女孩們的遊戲，不要盡是引進一些 H － Game 來吸引男性玩家。

American Laser Games — Drag War, Last Bounty Hunter

American Laser Games是以生產射擊遊戲起家的，其代表作有瘋狗…等遊戲，相信常常打大型電動的玩家一定知道。其生產的射擊遊戲全部都有移植到 PC 上，最近，該公司又將兩個遊戲改成 PC 版，這兩個遊戲就是 Drug War 和 Last Bounty Hunter 。雖然說是新的遊戲，但只能說是換湯不換藥。因爲兩個遊戲所使用的都是與前作一模一樣的介面的引擎，只要敵人出現，射得快的就是贏家。如果曾經玩過該公司射擊遊戲的玩家，可能會覺得有一成不變的感覺，但從未玩過的玩家，筆者建議不妨試試這兩個遊戲。



Drag War 是 Crime Patrol 的續集，話雖如此，但兩個遊戲是沒有什麼關連的。筆者所扮演的是一個特殊幹員，爲了剿破一個跨國大毒梟而奮戰。玩家從墨西哥出發，一路追蹤毒梟到美國，這其中當然是經過層層的關卡，你必需把〝妨礙查案〞的人都幹掉，才能成功的把毒梟逮捕歸案。遊戲當中有不少的關卡，例如與劫校車的匪徒槍戰、劫法庭的恐怖份子纏鬥、還有汽車槍戰…等。遊戲進行的非常緊湊，玩家只要稍一放鬆，就可能會變成蜂窩。



在 Last Bounty Hunter 中，玩家則是扮演著美國拓荒時代的獎金獵人。遊戲中設定了四個通緝犯，玩家必須要以超高的射擊技術來打倒這些壞蛋，並且抓他們去領取賞金。跟〝誰殺了強尼洛克〞一般，遊戲中沒有生命的限制，但是每逢不幸被打中，你就必須花錢消災，去找醫生。通常醫藥費用都是從賞金中賺來的，如果你的射擊技術太爛了而抓不到半個壞蛋，等到山窮水盡時去看醫生，醫生只會跟你說：〝沒錢？滾滾滾！〞，而那也就是遊戲結束了（好狠的醫生！）。

以上所述的兩個遊戲，如果配合 American Laser Games 所推出的電腦用光線槍來進行，會增加不少樂趣，因爲用滑鼠實在是太容易過關了。

Quantum Quality Productions — Battle in time, Awful Green Things from outer space

QQP 的遊戲一向享有盛譽（完美將軍二），因此在未來的半年中， QQP 將推出兩個遊戲，請細細閱讀： Battle in Time 是一個擁有新穎題材的戰略遊戲，玩家可以穿梭時光，到時間的任何一點進行戰鬥。玩家可以回到古羅馬時代，也可以回到二次世界大戰指揮戰爭。在中古時代，玩家可以指揮恐龍進行戰鬥，也可以到 2050 年用最新科技大戰外星人。最好玩的是，你可以自由的傳送武器，因此，你可以運用一大堆的坦克來侵略羅馬帝國。你也可以使用〝木馬〞在二次世界大戰使用。整個遊戲的戰爭聽起來好像時光大亂，不過筆者想一定會是一個蠻好玩的遊戲。

Aweful Green thing From Outer Space 是一個類似大富翁的紙上戰略遊戲，玩家們身在一台叫 Zuntar 的太空船上，很不幸的，外星人正想侵略並佔領這艘太空船。玩家必須要寶護自己的太空船，並趕走外星人。遊戲中充滿笑料，是一個小品遊戲。

Origin — Wing Commander IV, Origin Soundtrack

筆者收到了 Origin 寄來的一片專爲遊戲雜誌所設計的 Demo 光碟，裡面包括了銀河飛將 4 的試玩版。這片光碟的試玩版與在國際電腦網路上所能下載的版本大不相同

軟世新聞
Soft World News

，這包括了一段長約十分鐘的電影，提供了遊戲情節的大綱。遊戲本身在飛行任務上並沒有什麼顯著的改進，只有在圖形的材質貼圖上好



像細緻了一些。不過，最吸引人的還是遊戲中的電影，筆者覺得，四代比三代的電影實在是好太多了，在看完之後，深深的感到 Origin 那 1200 萬的製作費不是白花的。

在三代中，電影是採用一種比較鮮見的 Mode 7 模式顯示，其解像度介於 MCGA 與 SVGA 之間，因此，在撥放影像時，能得到全螢幕及流暢的效果。而在四代中，電影的解像度卻大膽的採用 640 × 480 × 256 色的 SVGA 全螢幕模式，玩家可能會想：那系統需求是否又要增加呢？答案是否定，筆者在測試時，使用與測試三代時的同一臺機器，驚訝的發現，不但解析度升高了，而畫面又極度流暢。在筆者細細觀看之下，才發現 Origin在顯示電影時，使用跳行掃描的方式撥放，也就是說，畫面是每隔一行就有一行全黑不顯示，在這種情況之下，反而使電影看來更眞實，因爲這種顯示方法就正是電視映像管的掃瞄方法。

眞實的場景、熱鬧的場面、精采的劇情、震憾的音樂，使得電影的效果直逼星際大戰。如果把遊戲拍成眞正的電影，筆者認爲大有賣作的可能性。不過，有時候筆者想，到底我們是在玩遊戲呢？還是在看一場電影？電影的穿插能增加遊戲的耐玩度及精采度嗎？這個問題的答案因人而異，留待玩家們細細思量吧！

記得以前在玩創世記七－黑月之門時，筆者閒來沒事把遊戲的製作群看完，看到最後時，螢幕上打出了一行字：〝沒有發行遊戲音樂原聲帶，請不要打電話來問！〞。O rigin 大概是認爲他們遊戲音樂都太好聽了，因此寫上這一行字，避免玩家打電話去〝搔擾〞他們。一向不推出原聲帶的 Origin ，自從和Electronic Art合併後，似乎也改變了方針而在最近推出了三片 Origin遊戲音樂原聲 CD 。

三片 CD 中收錄了從創世紀六開始每一個遊戲的音樂，由於音樂本身就是直接從 MT32 或是 GM 上直接錄製，因此擁有音源器的玩家聽起來並沒有什麼不同，但是沒有音源器的玩家就可以享受到音源器所產生的更高級效果。這三片 CD 並沒有在市面上出售，玩家們只能跟 EA 以郵購的方式購買，每片售價約爲台幣兩百元。

Interplay — Descent to Undermountain

Interplay 所推出的〝天旋地轉〞因其 360 度的 3D 引擎而大受歡迎， Interplay 自己創下的市場當然不會拱手讓人，因此， Descent to Undermountain 將是既〝天旋地轉〞後 所將推出的 3D 遊戲。

遊戲本身運用了增強的〝天旋地轉〞引擎，因此在操控上跟其沒有什麼不同，不過，最大的差別是，Descent to Undermountain 是 RPG ，而且是 AD&D 型式的。遊戲大都在地下城進行，與普通的 RPG 一般，玩家將可和 NPC 交談。整個遊戲的進行方式跟地下創世紀大同小異，但在圖形引擎上可就有天壤之別了，別忘了，本遊戲〝天旋地轉〞的圖型引擎。

在圖型方面的增強，有著顯著的改進。天旋地轉的 3D 物件，大多是由 20 ～ 25 個多邊型所構成，而在 Descent to Undermountain卻運用了多達 200 ～ 250 的多邊型來組成一樣物品。這代表著， 3D 圖型將更加細膩。在〝天旋地轉〞中，由於玩家所駕駛的是飛行工具，因此整個遊戲中似乎不不考慮〝重力〞的影響，但在 Descent to Undermountain 中，玩家將受到重力的影響，因此，以前那種轉到不知道哪邊才是〝正面〞的感覺將不再存在了。

本遊戲預定在 1996 年的第一季推出。

Broderbund — 波斯王子珍藏版

Broderbund 的成名作，波斯王子即將要推出光碟版了。光碟中收錄了波斯王子的一代及二代，可以說是一套珍藏版。不過， Broderbund 並沒有在遊戲本身作任何加強或改變，實在是令人感到有〝舊貨新賣〞的感覺。奇怪的是，最近好像很多公司都喜歡出所謂的〝珍藏版〞，如 Sierra 的警察故事、宇宙傳奇、國王密使、及 EA 的幾套珍藏版。不知道是遊戲本身眞得是值得珍藏，還是軟體商拿出舊東西來賣呢？

Electronic Art — EA Classics

Electronic Art 最近推出了一系列的〝古典〞遊戲珍藏版，包括銀河飛將、及創世紀七等版本。銀河飛將珍藏版包括了一代、二代、及完整的任務片及語音片，其中隨盒而來的說明書製作的非常詳細，有一百多頁厚。除了極少部份的安裝說明外，絕大部份都是有關遊戲的武器、戰機、敵人軍力、故事、戰術等訊息，說明的非常詳細。不過，其中戰略部份似乎有些不切實際，像筆者這般銀河老兵都無法做到書中所述的高難度飛行，可見戰略部份不太有用。

創七的珍藏版則包擴了黑月之門、巨蛇之島、資料片美德試鍊場及銀色種子。這套遊戲一樣的也附送了一本超厚的說明書，不過，其

軟世新聞
Soft World News

中所載錄的，與分開賣的版本並無不同，只不過是把四套遊戲的說明書訂成一本一般，令人失望。遊戲中還附送了一塊金屬片，跟在黑月之門單賣版裡那塊一模一樣，至於那片金屬有何用途？筆者已苦思良久，不知道誰能解答。

Akklaim — Batman Forever, Frank Thomas "Big Hurt" Baseball, NBA JAM T.E., NFL Quarterback Club '96

Akklaim是有名的家用遊樂器卡帶發行公司，在今年二月時宣佈加入發行個人電腦遊戲的行列。其所代理發行的第一個遊戲是〝真人快打二〞，也是其至今唯一發行過的 PC 遊戲。前幾天，筆者打電話到 Akklaim ，與公關部的 Alan Lewis 談話，筆者提到既然 Akklaim 宣佈發行 PC 遊戲，為什麼卻是雷聲大雨點小，只發行了〝真人快打二〞呢？ Alan 指出，PC 遊戲的發行重心將放在今年聖誕節，也就是說，該公司將要在聖誕節發行一系列的 PC 遊戲。筆者提到臺灣玩家對 Akklaim 並不熟悉… Alan 馬上在掛完電話後一個鐘頭就來按門鈴（該公司就在筆者家附近），給筆者一本700頁厚的檔案夾，裡面包括了完整的遊戲資訊及圖片，讓筆者的工作輕鬆了很多。據說本社要評論遊戲，還要花錢去買，與美國公司免費提供的作風大不相同，希望臺灣公司們能好好學習。



Batman Forever 既電影賣作的威力下，即將推出遊戲。這是一個標準的動作遊戲，不過與其它遊戲不同的是，裡面的人物都是從電影上抓取下來的，而且，遊戲的一些敵人都採用〝藍幕攝影〞的方式製作，加上遊戲的舞台都是以 3D 投影的方式製作，所以遊戲看起來很有真實感。這個遊戲有一個特別的地方，就是玩家可以合作模式，同時操控蝙蝠俠及羅賓，這項功能倒是 PC 遊戲中少見的。這個遊戲筆者認為大概只能算是小品遊戲，喜歡蝙蝠俠的玩家，不妨買來玩玩

Frank Thomas "Big Hurt" Baseball是另一個由 Akklaim 以藍幕技術作出來的棒球遊戲。與其它同類遊戲一樣，遊戲中有超過七百個美國職棒球員的頭像及屬性。聽起來，本套遊戲似乎沒有什麼特別，但 Akklaim 表示，他們所自豪的是遊戲中自然平順的人物動作。他們在製作時，依照每位球員不同的揮棒方式，錄製了不同的影像組。而在各種特殊動作上，如盜壘、滑壘、飛身接球、打暗號等…都經過詳細的製作。加上高臨場感的數位音效，的確 有令人在看一場球賽的感覺。

NBA JAM T.E. 在投幣式電玩上已有很久歷史，也曾移植到不同的平台上，自從 Akklaim 宣佈要推出 PC 版後，筆者就一等再等，而推出日卻一延再延。現在筆者拿到了 Akklaim 所提供的試玩版，雖然不是完全版，但也能稍解筆者之飢渴。試玩版中只能使用鳳凰城太陽隊對戰紐約尼克隊，整個遊戲給筆者的感覺是〝太帥了！〞，整個遊戲在移植上作的很成功，連在超任版上沒有的精彩語音都出現了，加上 CD 音樂，令人震奮不已。筆者雖然在美國時常跟朋友打籃球，也每期閱讀 TOP 的灌籃高手（在美國買 TOP 很貴），但卻是個 NBA 白癡，因為筆者從來不看 NBA （就連台灣、美國職棒都不看），因此，遊戲上的人物設定是否真實，就不得而知了。

NFL Quarterback Club '96 跟上述的棒球遊戲乃屬同期作品，因此，本遊戲採用同樣的方式處理球員的動作。不過，美式足球是很激烈的運動，因此，球員的動作自然比棒球多。有鑑如此， Akklaim 花了更多的心思拍攝球員動作，所以預定的上市日期較上述遊戲晚了許多。美式足球是一種兼顧體力、速度、順位、及戰術的運動，缺一不可。在遊戲中，所以的球員都是美國足球連盟的真實資料，加上疲勞值的設定及經理戰術指導的功能，本遊戲不將再是比手指靈活度的遊戲，而是真正的技術對決。

LucasArt — The Dig, Rebel Assult II WINDOWS 95 版

筆者在最後截稿日收到了 LucasArt 的 Tom Sarris 所寄來的遊戲： The Dig 與絕地大反攻二。兩個遊戲都不辱 LucasArt 的名聲，給了筆者很好的印象。隨後，筆者便收到了由該公司發來的傳真，內容是通知各大雜誌有關兩個遊戲即將推出WINDOWS 95版的消息。

LucasArt 將重新修改程式內容以其能讓兩個遊戲以 WINDOWS 95 的本地模式（ Native mode) 執行，由於WINDOWS 95是 32 位元作業系統，如果程式能直接以 95 的模式執行，勢必會加快許多。而且， WINDOWS 95的圖型介面遠較 DOS 優越，因此，借重該項優點，必動能讓圖型更加流暢。許多在美國市面上的遊戲，都已經開始只支援WINDOWS 95，筆者認為這是一種必然的趨勢，所以，既使像 LucasArt 這樣兩面兼顧的公司依然存在，但玩家們還是及早的升級為WINDOWS 95吧！

結　語

感恩節筆者學校連放四天，沒想到卻只是坐在電腦前面寫稿、作WWW…不過，作家的生活就是如此吧。感恩節後，筆者又將和各大公司聯絡，取得最新資訊，並報導給來讀者們，下期再見了！

【記者：陳百慶　搶鮮報導】

98<=>PC 的模擬程式：98/V



在PC上玩98 GAME，一直是很多人的夢想，PC連GameBoy的模擬程式都有了，爲什麼跟PC大同小異的98會沒有模擬的程式呢？終於在今年二月的時候，EPSON就出了一部98/PC兩用機。

只是當初看到機器要用P-60 or P-90的CPU，而且模擬效率又那麼差，更何況年初的時候，P-90的價位可是高不可攀哪！就算有軟體恐怕也不夠格用，自然就沒有去注意這個消息了。

最近才知道原來那是EPSON與IBM合作發展的98/V 2.0軟體＋模擬卡。根據一位日本網友的情報，98/V軟體和卡可以分開買，也可以只用軟體模擬，但效果較差。（好像不只比較差，是差很多，我終於知道爲什麼最少要P-60了）

需求條件

(1)需要NEC or EPSON PC-98 MS-DOS 5.0/6.2版（3.3不可）可以選擇將98 DOS全部安裝，或只安裝其中部份必需的檔案，只安裝其中部份必需的檔案時，EPSON或NEC的DOS可以相互混用，不論是5.0或6.2版都行，程式會自動在開機時載入98 DOS。

(2)可以讀1.25M格式磁碟片的〝PC 3.5〞磁碟機（3-MODE FDD）。（不是必要，不過如果沒有的話，要安裝98 DOS&GAME的時候，嘿嘿～就非常麻煩了…^^；）這種磁碟機在日本最近的DOS/V機種上都有，台灣方面就不得而知了。根據筆者的消息，這種磁碟機在台灣有賣，不過得跟主機板的BIOS配合才行，筆者朋友的Pentium板子就有個支援3 MODE FDD的選項。不過聽說還有一種是不必挑BIOS的3 MODE 3.5軟碟機，只不過價格高達3～4千元就是，只是不知是眞是假，詳細的情形，筆者也不是很清楚。

(3)有一點要注意的是，由於ET4000系列的VGA CHIP在日本很少被使用，因爲98系列不是用原有的16色CHIP就是用Cirrus Logic的CHIP，而加速卡多使用S3的CHIP（至少筆者沒看過日本的電腦廣告有賣W32P的），所以98/V支援的卡絕大多數都是用S3 CHIP的，如ATI MACH64，S37XX/8XX/9XX系列，所以98/V在筆者的S3-864上使用毫無問題（98/V會自動偵測）而在朋友的W32P上就有色盤不對的情形。

使用心得：由於沒有3 MODE磁碟機的關係，費了一點手腳才將98/V裝進HDD，接著Reboot看看，（安裝必須在DOS/V下，且不能載入Smartdrv）哦！可以選擇用PC or 98 Mode開機，選了98 Mode（這時候是不是DOS/V模式都沒關係）。嗯！跟98一模一樣，可以選擇用HD or FDD開機，接著用HD載入後，畫面果然出現了斗大的NEC-PC9801，MS DOS 6.2等等的字樣，嘿！成功了…）

本來筆者用98/V的目地是想將98 GAME拿到PC上保存的，本以爲有了98/V問題就能迎刃而解，能夠使PC的3.5磁碟機讀取98的1.25 MB FDD，結果還是得要有3 MODE磁碟機，嗚嗚～理想幻滅…妙的是用98/V還是能Format出98 1.25MB格式，只是在PC&98上都無法讀取就是了。

既然希望落空，那拿GAME來試試好，不過看到用軟體模擬的效率：P-133=>286-10，那不跟我以前用的PC-CLUB一樣，想到這，滿腔熱血瞬間冷了一半…不管了，試試再說，好不容易將98的〝黑劍〞COPY到PC上，咦！還眞的能跑，只不過在我的DX2-80上，效率之差，只能以〝慘不忍睹〞來形容，我看我還是乖乖的用98玩就好

Performance List：

	P5-133	P5-100	P5-75	DX4-100	DX2-66
98/V	286-10	286-6	286-6<	286-6	慘不忍睹
98/V+CARD	486SX-16	386SX-25	386SX-20	386SX-20	386SX-10

價格如下：

98/V 2.0	9,800 Yen
98/V 加速卡	29,800 Yen
98/V 2.0＋加速卡 Kit	49,800 Yen（加速卡 Kit 包含：加速卡&98 DOS）

了。日本方面倒是有把已經測試過沒問題的 GAME 都寫了出來，數量蠻多的，連 A-Train4 都能跑看起來 98/V 跑 GAME 應該是沒什麼問題了。

接下來就是試試 98 的抓圖程式 V86 能不能動了，由於 V86 在 Protest Mode 下不能載入，所以筆者先拿掉了 98/V 的專用記憶體管理程式，不過 98/V 的環境本身就是 Protect Mode 了，老實說，結果不言可喻…果然， System halt這幾個字立刻出現在螢幕上。

最後就是拿 98 的 Norton Utility 來試試，看看會測出什麼結果，果然， System Info 的報告表示這是一部 NEC 9801 ， BIOS 也是 98 BIOS （ 98/V 連 98 的 BIOS Setup 都有模擬出來，也能夠直接設定，模擬相當徹底）不過好笑的是，明明是比 286 還慢的速度，程式卻表示這是部 386 ，一看 CPU TEST 的結果，卻是不折不扣的 DX2-80 ，實在蠻有趣的。

根據日本的測試報告，絕大部份的 98 軟體，都能在 98/V 下 RUN ，包括遊戲，而且連音效都能用 PC 的 SB 去模擬出來，加上定價不貴，實在是很不錯的一套軟體，如果您不在乎那種龜速的話…，不想花錢買 98 的人可以考慮看看，不過嘛，您得先買到 PC 的 3 MODE FDD ，再花錢買部 P-133 的 PC ，當然 98/V 2.0+ 加速卡 Kit 的錢是跑不掉的，算一算其實跟買部 98 差不多了…）不過筆者就跟朋友打趣的說，最少跟父母開口要錢買電腦時，說要買部 Pentium-133總比買部 98 來的容易成功吧…

記者／LYC

軟體世界雜誌 特別報導

北部特約作家聯誼會

為了讓特約作家們有彼此聯誼的機會，軟體世界雜誌特地舉辦了一連串的特約作家聯誼會；因為軟體世界雜誌的特約作家遍布全省，為了方便起見，我們編輯部便計畫在北、中、南分別舉辦。而第一次的盛會，便是北部特約作家聯誼會，日期定為 84 年 11 月 18 日，時間為晚上 5 點 30 分，地點為台北忠孝東路崇光百貨 11F 歡奇西餐廳。為了能夠及時舉辦，所以雜誌社搬家的日期也因而提前，所以當編輯部的同仁們北上時，幾乎是在搬好家的第二天，就拖著疲憊不堪的身子趕到台北。啊！真是敬業…。

眼看著時間已到，但還有一些原本預定出席的特約作家們尚未出現；後來他們陸續趕到之後，才知道是因為擁擠的交通導致無法準時。這次出席的人員除了編輯部的同仁們之外，還有十餘名特約作家；由於除了一些平常就熟識的特約作家外，大伙平常大都只靠電話聯絡，所以當見到本人之後，就發生了『啊！你是×××？跟我想像的完全不一樣！』『哇！原來你這麼胖啊！』之類的對話。

等到大家就位之後，一場空前的浩劫就開始了。眼見著一盤盤的生蠔、生魚片、鮮蝦紛紛被掠奪一空，看著大家狼吞虎嚥、大快朵頤的情形，看來或許有些人跟記者一樣，為了這一頓而放棄了中餐。經過了一個多小時的奮戰之後，有些人已經棄械投降，但也有些人只是中場休息，準備再來個第二回合。

在聚餐之中，大家彼此交換了不少的意見，原本生疏的人，藉著這次的聚會，開始熟悉了起來，而且在笑鬧之中，使得氣氛熱絡了起來。而會中的高潮，則是某位特約作家的特異功能表演（由於該特約作家要求保密，故不公佈名字）。記者戲稱為吞食天地。首先他拿起了一本包裝好的原著小說，一口就吞入嘴巴內；原本還預定要吞下 CD ，但因在場無人帶有 CD 而作罷。據該特約作家宣稱，他的嘴巴就好比磁碟機，平時可以輕易地吞下 3.5 吋的磁片；後來配備升級，電腦裝了 CD-ROM 後，他就開始嘗試吞 CD ，至今已有相當的信心。後來他又說本刊編輯部某位同仁（女性）也具有相當的潛能，值得一試。看來這位仁兄還眞的是有夠誇張的奇人異士。



當酒足飯飽之後，本刊主編開始上台致辭，對各特約作家長久以來的支持表示感謝之意，然後再一一替各人介紹。當所有人都已經介紹完之後，便開始有人建議下一次再辦個相同的活動，以增進各特約作家的情誼。當主編允諾之後，歡呼聲可說是不絕於耳，差點把整個屋頂掀翻了。



由於餐廳的營業時間將屆，所以眾人只好再不得已之下離開了會場，不過大多數的人則開始前往第二攤的地點，甚至計畫到那個地方進行第三次聚會了。這次聚會不僅讓各特約作家有個彼此交流的機會，而且還能夠拉近編輯部同仁與特約作家的距離，因此參加的人也就更期待下一次的聚會了。



劃時代、跨世紀的新科技產品

熊貓新生代搖桿

格鬥搖桿

讓你在格鬥的領域中所向無敵



- 好拿、好握、好靈敏
- 可切換具Turbo功能的雙攻擊定義按鍵
- 一機二用
- 適用任何IBM PC相容之機型
- 數位化設計，可八方向移動
- 配合格鬥悍將，讓你彈無虛發，得心應手

誰與爭峰

「欲善其事，必先利其器」

格鬥悍將的最佳拍檔—格鬥搖桿

上市了

熊貓軟體股份有限公司

LAST GUARDIAN

獸鄉の守護者

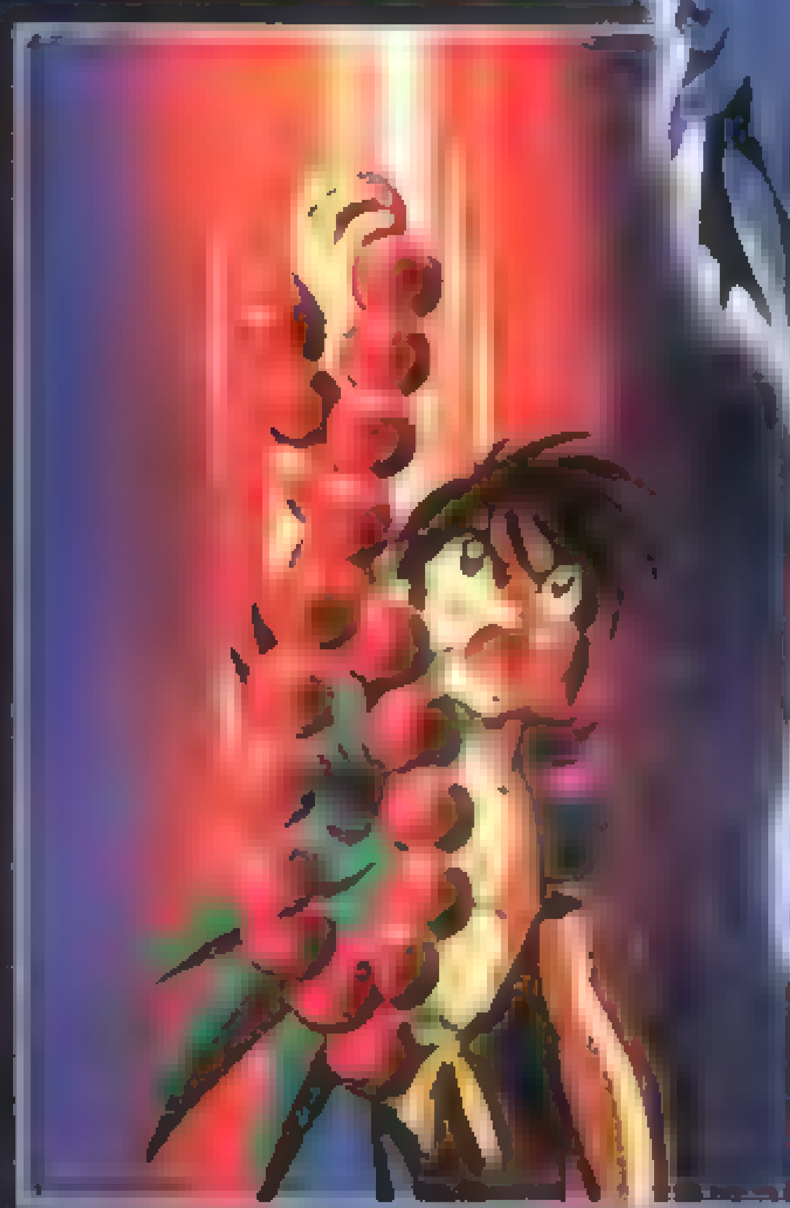
背負著一段充滿血腥的歷史，
獸人們爲了追求事實的眞相，
展開了一連串坎坷的冒險歷程。
而獸人與人類和衆神之間的戰爭，
也不斷的在繼續擴大當中‧‧‧‧‧

- 上千張的精緻圖片，640X480的高解析畫面，亮麗怡人。
- 獨特的『獸化』設計，提升獸人們的戰鬥能力。
- 11種不同的魔法和各人獨有的『特技』，全部以動畫顯示，氣勢逼人。
- 出乎意料的劇情配上幽默的對白，保證讓您愛不釋手。
- 簡單的介面，精致的圖畫，豐富的色彩，緊湊的劇情與獨特的戰鬥系統；堪稱是本年度最加的SLG大作。

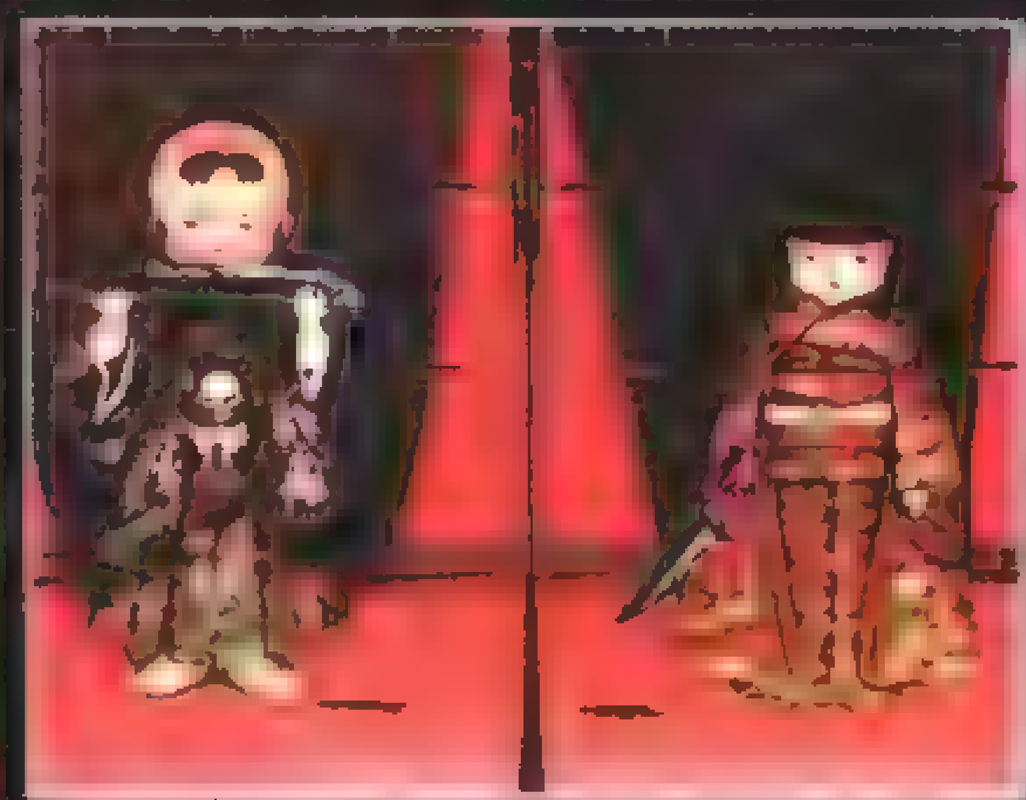
■ 著作權所有：HWAEI INTERNATION　定價：650元

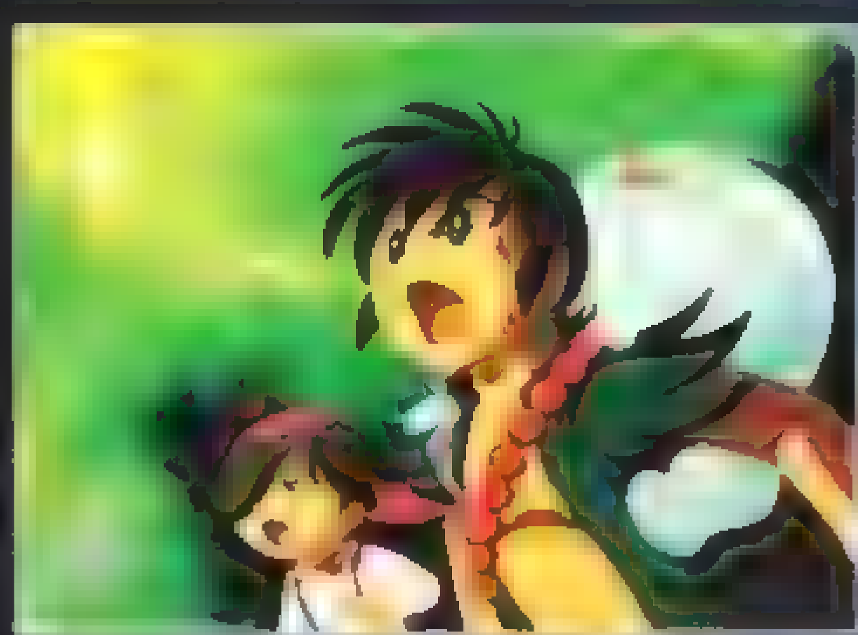




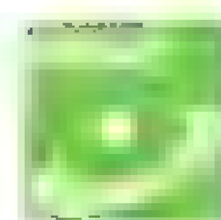












12月中旬發售預定!!

極速航向您的領域!!

鐵甲旗艦超強製作陣容

◎スーパーバイズ◎
生田　雄大
パソコンゲーム「サイレントメビウス」
「ふしぎの海のナディア」監督

◎原画◎
スタジオライブ・アニメスタジオ
「魔神英雄伝ワタル」「新世紀GPXサイバーフォーミュラ」
「魔法のプリンセスミンキーモモ」「美少女戦士セーラームーン」等々

◎制　作◎
スタジオライブ・ウォーマシン

◎製　作◎
ムービック

◎プロデュース◎
芦田　豊雄
（スタジオライブ代表）

◎脚本・監督◎
眠田　直
パソコンゲーム「SUPERバトルスキンパニック」
「エイプハンターJ」監督　コミック
「スターピンキーQ」原作

キャラクターデザイン・メカニックデザイン・作画監督
山内　則康
テレビアニメ「アイドル伝説えりこ」キャラクターデザイン
OVA「紺碧の艦隊」メカニックデザイン

衝破驚濤駭浪，爲搜尋古文明的遺蹟。
一趟未知的旅程由此展開……

『ATRAGON』由一位具有豐富海戰經驗的鐵面船長所指揮，海艦上的成員都秉著『ATRAGON』之精神前往未知的海域出航，航行的過程生動精彩、撲朔迷離。海賊、怪獸、敵軍之艦艇以及不明飛行物，各式各樣的困難，您必需親自去克服，『ATRAG－ON』將帶您進入一次驚險的旅程。

絕對曲折

遊戲中您必須帶領船員到世界各地的港口，
尋找有關古代文明的蛛絲馬跡。劇情絕對曲折離奇、超乎想像！

相當方便

只需要用一隻滑鼠，就能盡情的翱翔於遊戲的世界中，
讓玩家極快上手。

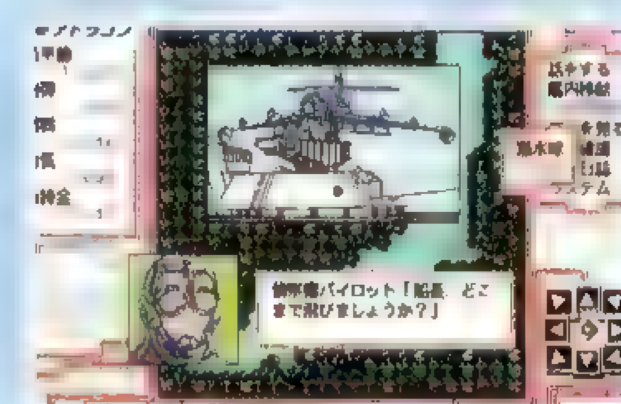
完全貼心

遊戲裡有方便貼心的地圖設計，設計成航海日記方式
的獨特存取功能，讓您能隨時儲存進度。
讓您暢遊於浩瀚大海不必擔心迷失方向。

十分冒險

過程中會遇到各式各樣的突發狀況，例如敵軍的攻擊、海盜、怪獸、港口拒絕靠岸等等，需要運用您高度的智慧解決每一個困難，喜歡自我挑戰的玩家，絕對值得冒這個險。







免費CD往這兒瞧！

大方華義・大方體恤
當鐵甲旗艦遇上魔界之泉
享受新遊戲・重溫舊經典
鐵甲旗艦遊戲＋魔界之泉音樂CD
限量1000套，先買先贏，送完爲止
華義大方慷慨，精緻發行

鉄甲旗艦アトラゴン
＝ATRAGON＝

總公司：北市吉林路144巷11號B1
顧客服務專線：(02)567-4817
FAX：(02)581-5072
BBS：(02)581-5071

北、中區發行部／
台北市吉林路144巷11號
TEL：(02)581-2672
FAX：(02)581-2699

南區發行部／
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL：(07)726-1103
FAX：(07)723-8424

香港分公司／
香港九龍旺角西洋菜街2T添置商業中心10F
TEL:852-7718138
FAX:852-3850686

華義國際 HWAEI INTERNATION

EX Schwarzschild

銀 列 國 誌

鉄鎖の星群

深邃的宇宙，
隱藏著重大的陰謀——

人類不斷的實現夢想，
神秘浩瀚的宇宙被征服了；
這個冒險家們的新樂園裡，
誰都想成為大銀河帝國聯盟的獨裁者！









重拾三國的豪情，邁進宇宙的戰場！

日本工畫堂繼「特勤機甲隊 2」後又一年度巨獻！



華義國際
HWAEI INTERNATION



檢舉非法BBS站及盜版品
領獎金專線：(02) 562-6373
(07) 726-1103

總公司：北市吉林路144巷11號B1
顧客服務專線：(02)567-4817
FAX:(02)581-5072
BBS:(02)581-5071

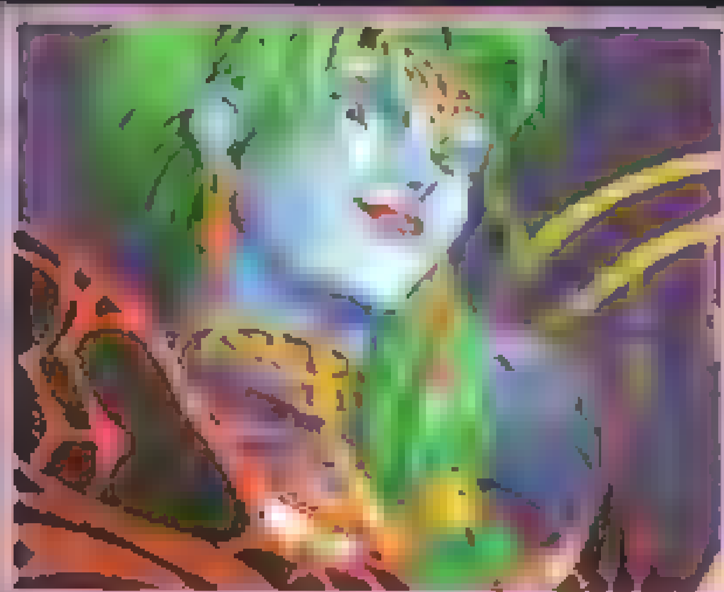
Schwarzschild EX

鉄鎖の星群





利葛馬爾



傑斯梅亞

輝煌內容搶先公開

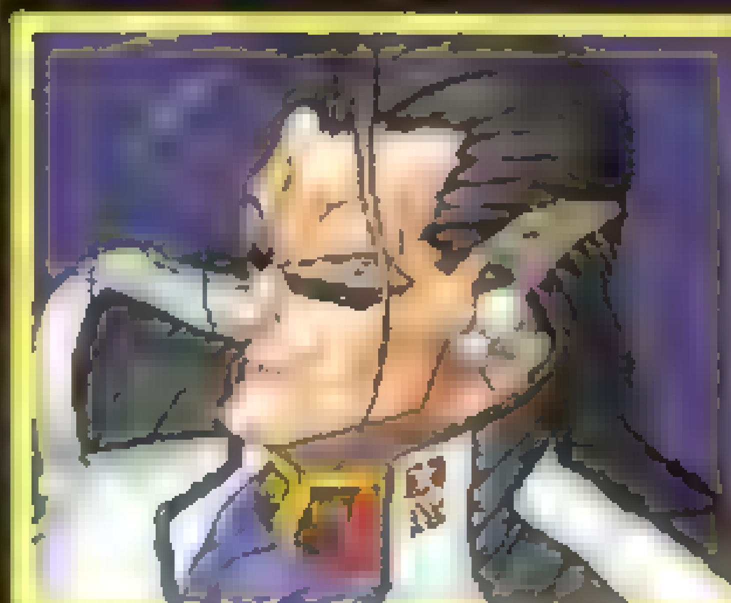
- 把「三國志」搬上太空舞台，故事內容更勝「三國志」，加上「星際大戰」式的電影配樂，絕對震撼，請小心你的耳膜。
- 多達三十種的指令可供選擇，包含軍事、人事、外交等。
- 多位各擅勝場的司令官供你調度。
- 可開發十六種功能各異的軍艦，從突擊艦到航空母艦應有盡有。
- 豐富清楚的情報查閱系統，從本國的各項情報到全星系的所有消息都能查詢。
- 創新設計的戰爭場面，讓你親自操控各艦隊的行進路線，也有十多種進攻策略可供挑選。



卡魯載依



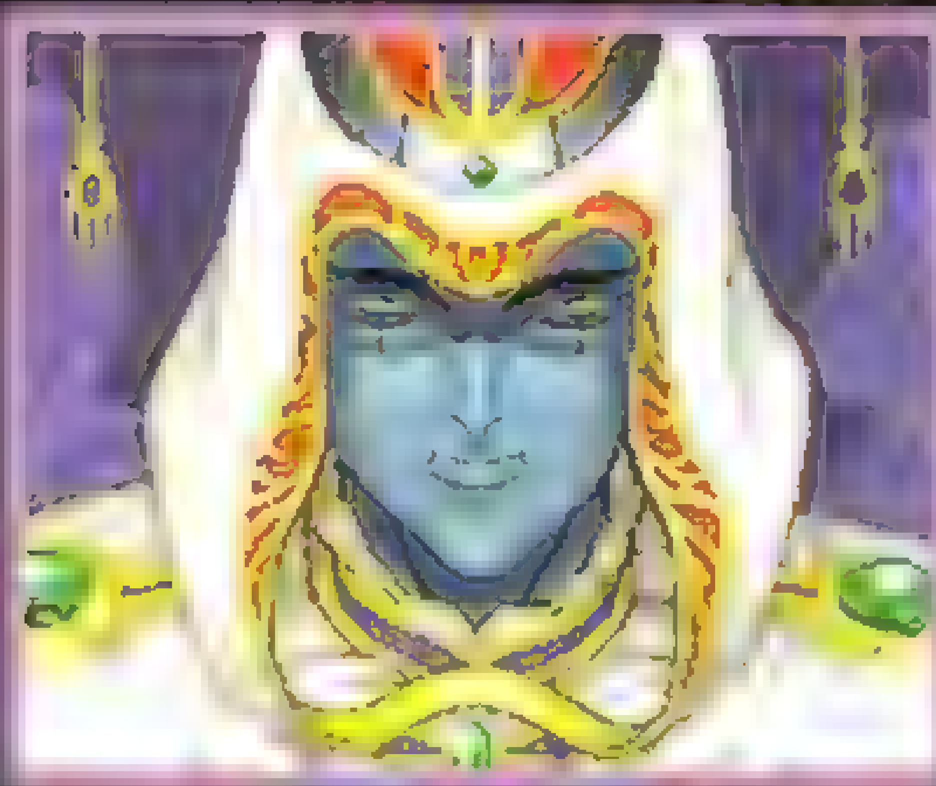
休貝多薩



朵拉米



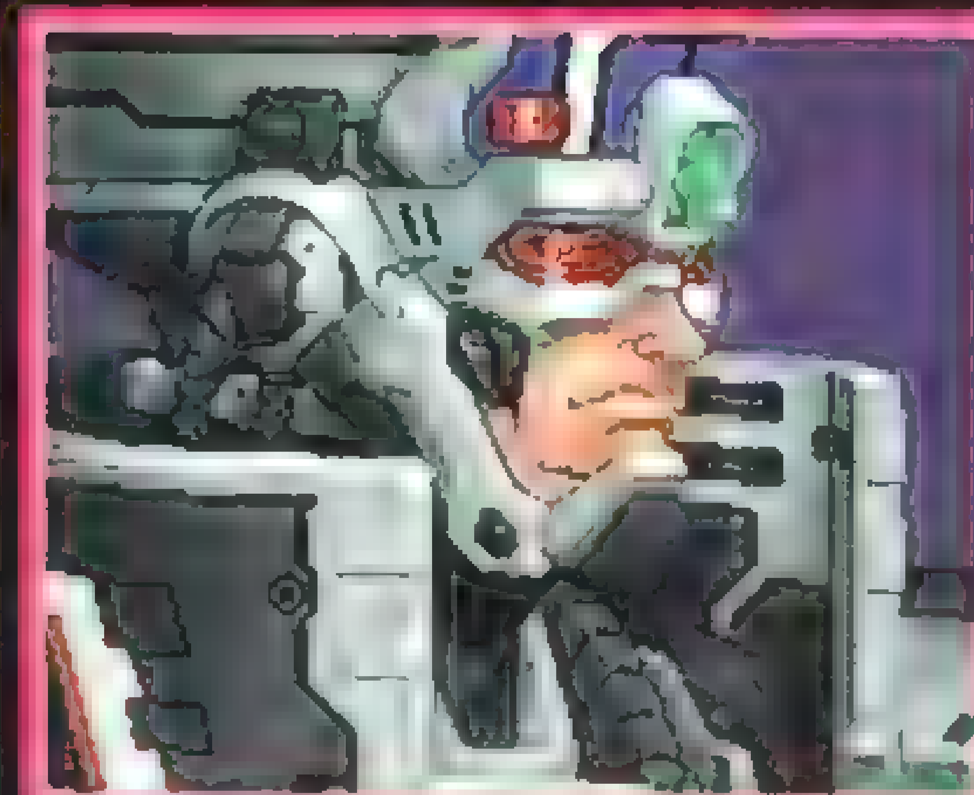
皇國解放機構



耶利斯・文・卡魯

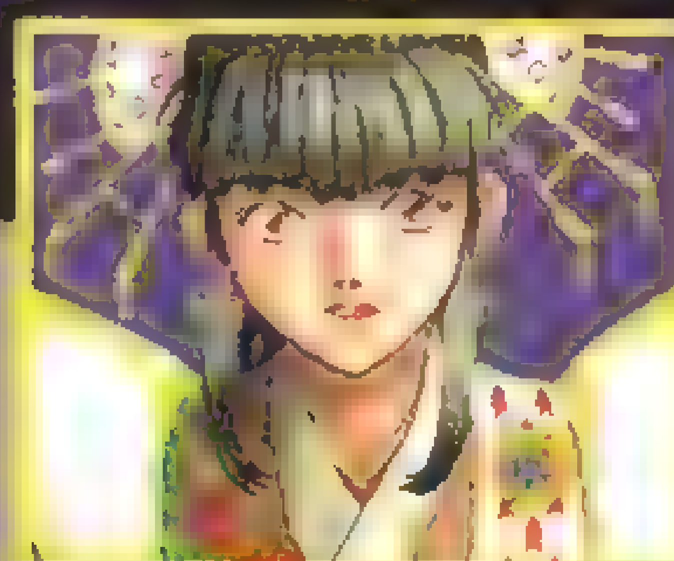


穆斯卡



比諾・瓦爾





比諾・肯利

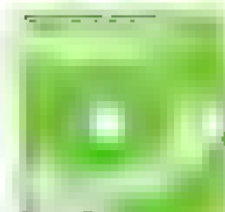


KOGADO
Software Products

北・中區發行部/
台北市吉林路144巷11號
TEL:(02)581-2672
FAX:(02)581-2699

南區發行部/
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL:(07)726-1103
FAX:(07)723-8424

香港分公司/
香港九龍旺角西洋菜街2T添置商業中心10F
TEL:852-7718138 FAX:852-3850686



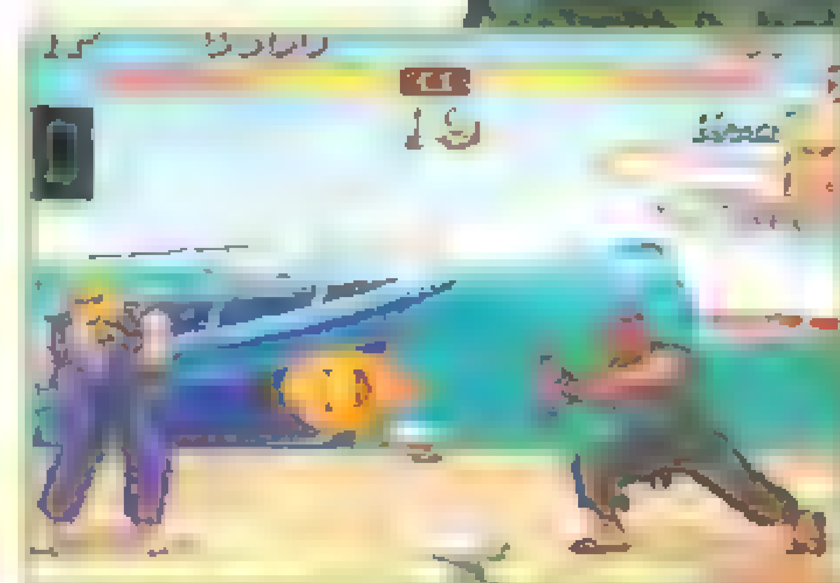
華義國際
HWAEI INTERNATION

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

正宗

超級快打旋風 II TURBO版





★電腦格鬥遊戲的極限鉅作，超級任天堂、3DO完全移植，功能媲美大型電玩。

★內附44首CD音樂讓您更能感受大型電玩般的快感。

★可單打、雙打、挑戰模式任君挑選。

★產品內附國內高手快打武功密笈，讓您更能得心應手，打敗天下無敵手。

★十六個遊戲人物，各懷絕招讓您玩起來絕對大呼過癮。





超級休閒軟體
挑戰超級玩家





認明第三波光碟產品貼紙您才能買到真正原廠包裝、物美價廉的GAMETEK產品。

GAMETEK

CAPCOM

This game has been manufactured under licence from Capcom Co.,Ltd. and Capcom U.S.A.,inc

第3波

台灣區獨家代理・生產製造

第3波文化事業股份有限公司

台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司／台中市五權路2-3號8F TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492
高雄分公司／高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)225489



松崗公司道歉啓事

因本公司失察，在廣告上誤用第三波文化事業股份有限公司合法代理「快打旋風」主角Ryu，以致侵害CAPCOM及第三波之合法權益，爲導正消費者視聽，,避免第三波所受損害繼續擴大，特此聲明：

「快打旋風」系列產品爲CAPCOM公司授權第三波合法代理，Ryu爲專屬該系列產品的主角人物，茲籲請相關業者非獲得事先授權，應不得使用。

說明：由於本公司在1995年9月號軟體世界雜誌第70頁之不當廣告，混淆了消費者對第三波「快打旋風」系列產品之認識，侵害第三波合法權益，並對第三波造成損害，在此深表歉意並籲請消費大衆及業界同仁應共同尊重合法廠商智慧財產權，維護市場公平交易秩序。

聲明人:松崗電腦圖書資料股份有限公司
地址:台北市敦化南路一段339號5樓
電話:(02)704-2762

STAR TREK
THE NEXT GENERATION
"A Final Unity"

電視影集原班
人馬親自配音

產品內附英文
單字速查手冊



銀河飛龍

人類的終極邊疆……

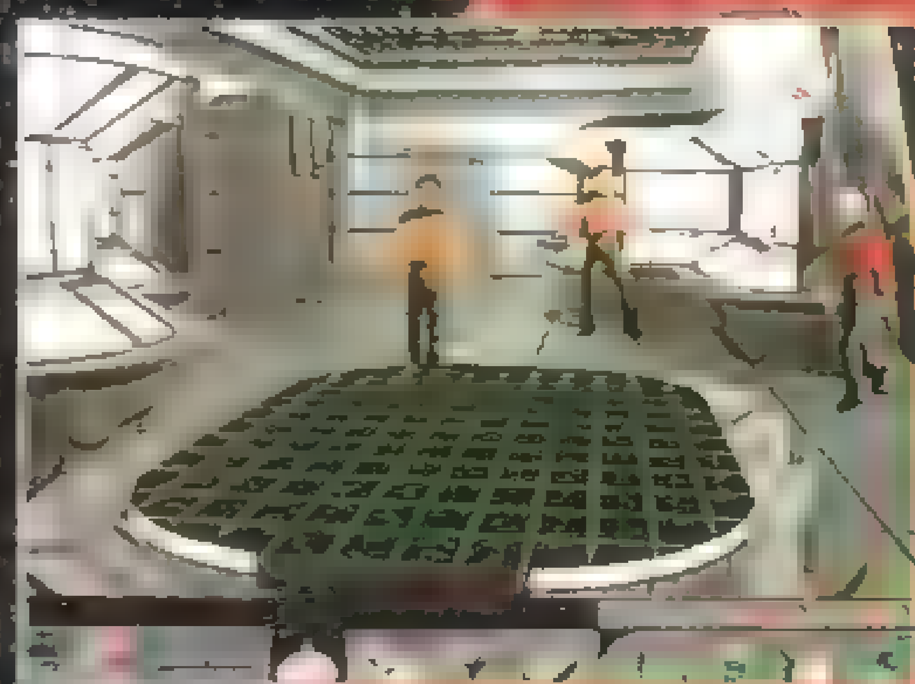
轟動全世界的「星艦迷航記」續集即將登上電腦螢幕與您見面了！「企業號」上所有成員全部到齊一瑞克、武夫、百科、星

將與您一起航向人類從未到過的領域。

星艦「企業

」，在艦橋上下達命令。請記住，宇宙





Published by
Spectrum HoloByte

門市店及書局均售

限公司

提督之決斷II

【中文版】

熱情引爆！

MEGA MAN X

洛克人X





免費 贈送六按鈕型搖桿乙支

價值14.95美元(約台幣400元)

★本搖桿支援「超級快打旋風II」

PC版



認明第三波光碟產品貼紙您才能買到真正原廠、物美價廉的光碟。

第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售

代理發行·生產製造

第3波文化事業股份有限公司

CAPCOM

決戰地獄火







重陣。

- 次驚心動魄的軍事之
- 毀敵人地面目標吧！
- 提供三百六十度的旋轉視野。
- 超過30種各類型的建築物。

代理發行‧生產製造

第3波文化事業股份有限公司

GAMETEK

遊戲天堂

Klik & Play

THE REVOLUTIONARY INSTANT GAME CREATOR



遊戲中附有許多遊戲範例，您可以修改或者重新發揮天馬行空的想像，自學指引方面以語音講述一個遊戲的形成大綱。

故事板編輯器上可開啟遊戲關卡畫面，由動畫等編輯選項。



關卡編輯器中是製作遊戲的主畫面，在此定遊戲的背　物件、動作及各項遊　　料庫中有　、人生百態

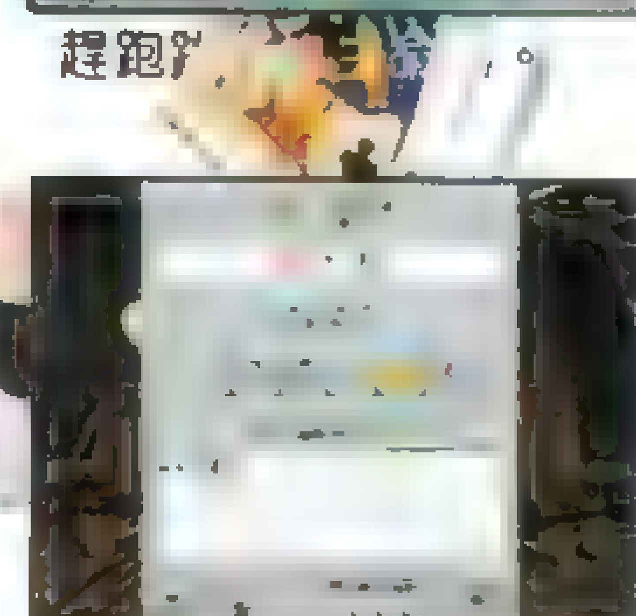
製作遊戲並不難 人人可為設計師

只要幾個步驟，一個奇妙遊戲即時可玩！

不用專業鑽營，一個設計大夢即可實現！



七種移動方式，為您的物件注入追趕跑

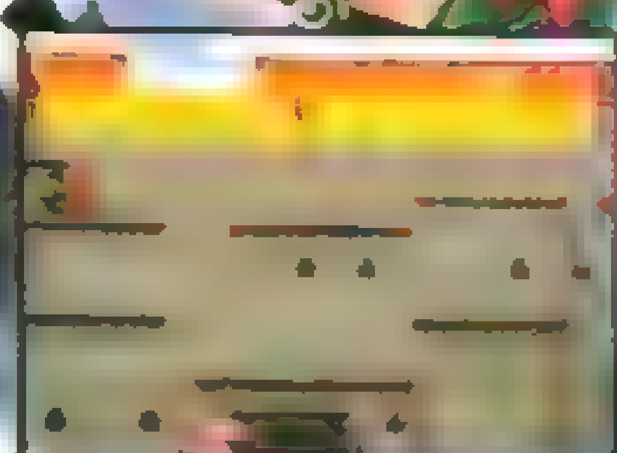


逐步編輯器是遊戲的重頭戲，這裡自動“挑惕”遊戲製作中所有的不合理，並由您決定如何修改，包括動作的角度及碰撞的聲響都可調整選擇。



數學土撥鼠





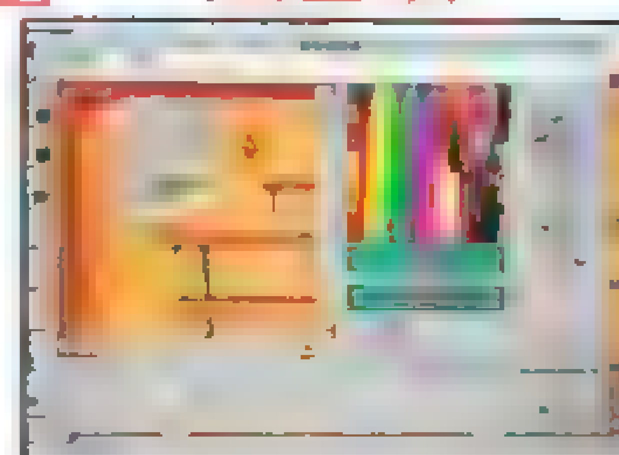
羅蜜歐救公主



黑白棋



人物的一舉手一投足都抓出來，您可決定其擺動或行進方向，使其更靈活。



圖像編輯器可自行在背景及單一畫面作顏色及形狀的修改，簡易齊全的各式繪圖工具，連小朋友也可輕易上手。



事件編輯器使已調整過的遊戲更臻完美，此處可以加入物品並逐一修正物件。



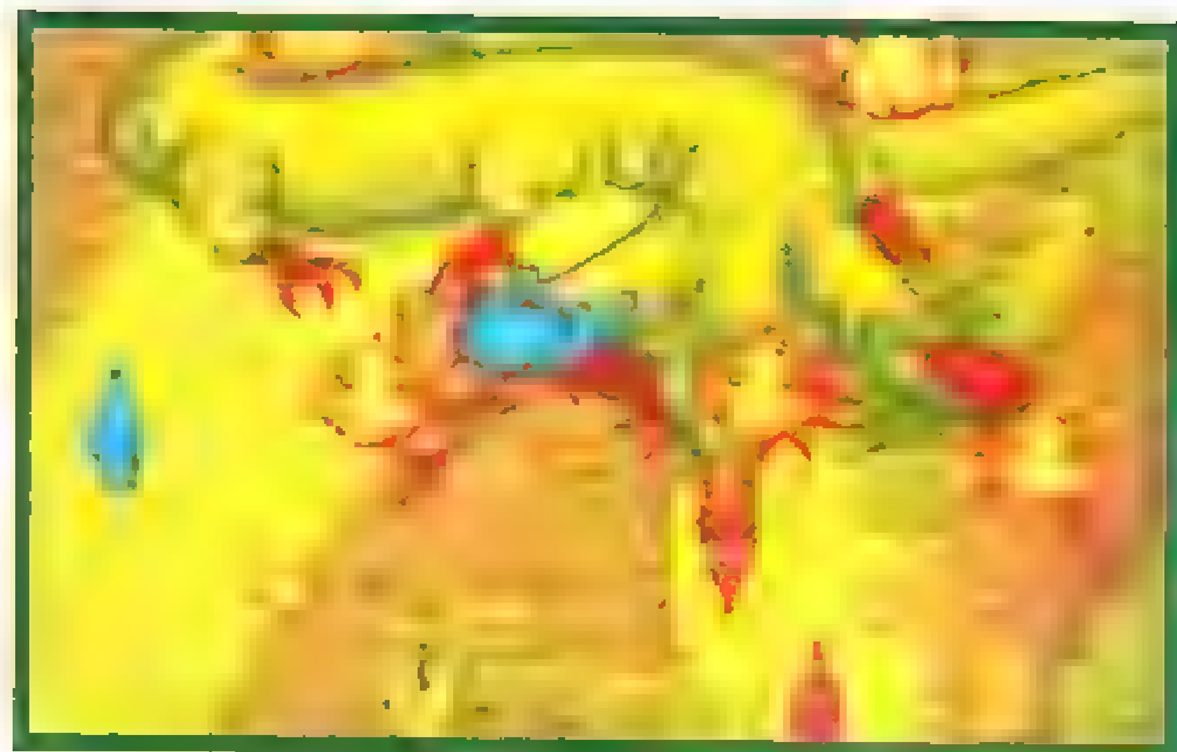


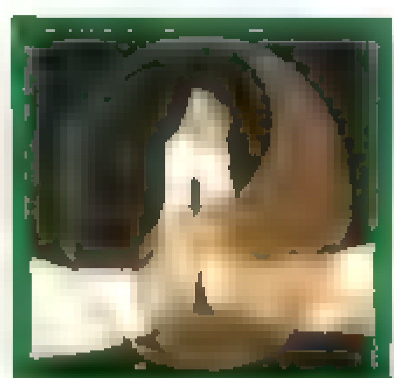
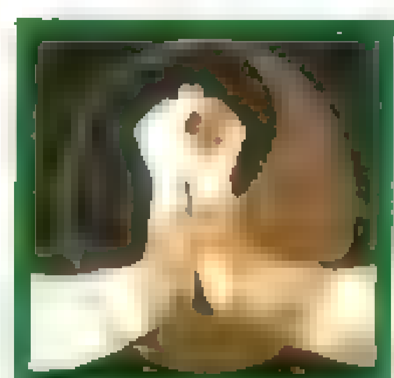
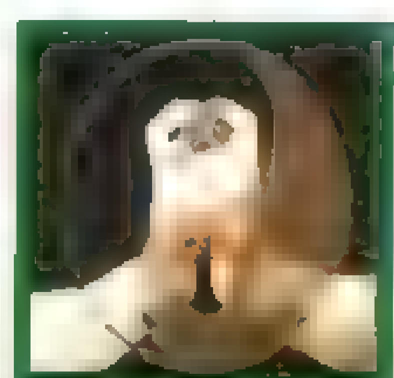
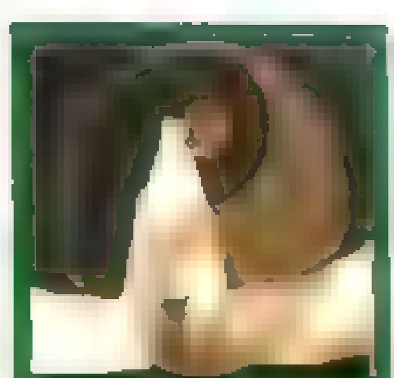
動體世界

蕾冠科技有限公司


劉伯溫傳奇
太極

征雁來時木葉紅，淡淡秋光，蕭蕭西風。
江南江北短長亭，煙草低迷，落照山中。
浮世生涯一轉空，今日韶顏，明日衰翁。
萬丁難挽逝川回，千古英雄，此恨都同。


戰略戰鬥模式





當天下逐漸平靜，
朱元璋開始大殺功臣，
連自己的兒子都不相信，
感慨萬千的劉伯溫藉故退隱，
卻在旅途中發現陳友諒之子亟思造反，
而一人之下萬人之上的宰相及
遭廢位的太子也正謀策一場不倫之亂，
朝野一片風聲鶴唳，
棘手難題一波波襲來，
劉伯溫該如何挽回這場註定的劫難？
到底明太祖朱元璋的命運是興是亡？

◆中國古代玄奧之學大曝光
您將知道風水堪輿學之精華、推背圖之精妙、
易經之兼容並蓄及中醫、古煉丹術、
陳法安排等修道中人的智慧結晶。

◆穿梭時空，橫跨明朝及三國時期

◆完全扮演大師劉伯溫之角色。

◆即時於螢幕上開打，特殊戰略戰術系統。

◆頗負野趣之中國地方景色。

◆智慧佈局，陳法謀略具足。

◆遊戲中詳述推背圖上重要預言之事件演變。

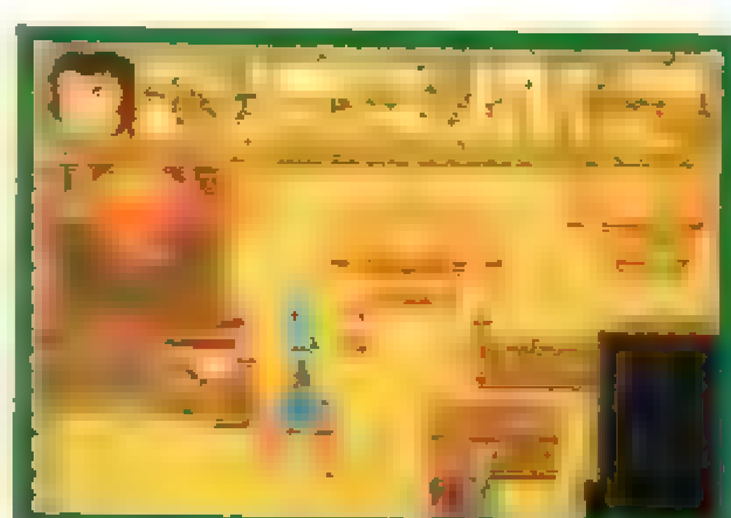
◆在皇室復仇之劇情中加入江湖男女之三角情癡。




推背圖中預言南京大屠殺的第三十九象


多人組隊的角色扮演遊戲



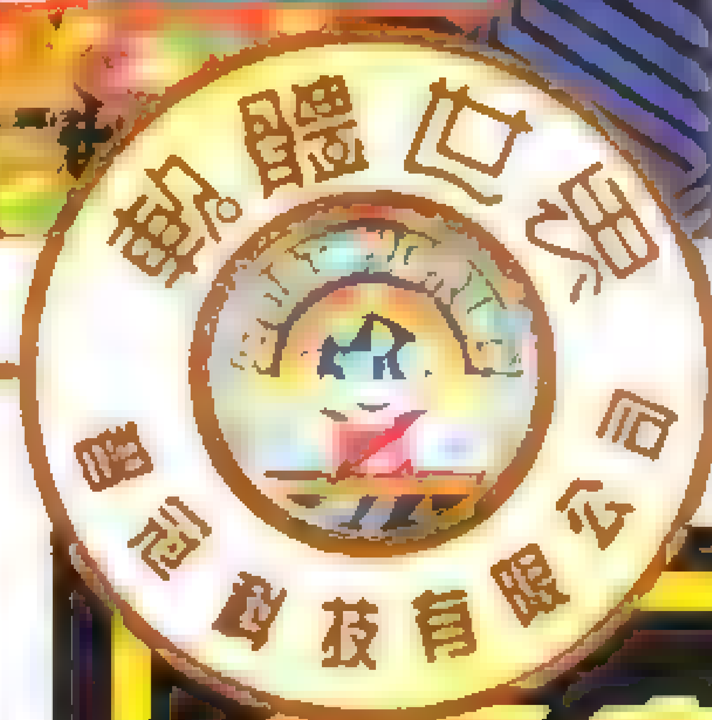

其妙無窮的測字



連續數月排行榜[illegible]！
上市狂熱大賣數萬套！
各位[illegible]、[illegible]的玩家們？
您買了嗎？
各位[illegible]、[illegible]的朋友們？
您賺了嗎？

- 融合傳統紙上大富翁及 [illegible] 遊戲特色。
- CUTE版娃娃為主角人物。
- 建造理念、土地價值及商業手段都有。
- 可四人同玩，現代各型商店全部出籠。
- 三幅主地圖畫面。





享受傲嘯長空的飛行成就，
倘佯大小戰役之驚險樂趣，
--呈現給你一架實實在在、
結合速度與致命武器的戰機！

- 有訓練任務，幾近亂真的模擬器功能及戰役。
- 雙座駕駛艙，夜間飛行功能，各項系統、儀表及戰機優缺點詳細列出。
- 各式炸彈、空對空飛彈、空對地飛彈等武器。
- 多種出生入死之任務，讓您一手策畫，完全包辦。
- 豐富而比例適當的地形地物如由空中俯瞰般自然。
- 巧妙複雜的任務計劃系統，助您了解作戰戰術。
- 擁有適合於新手及老手的遊戲模式。





無敵龍捲風

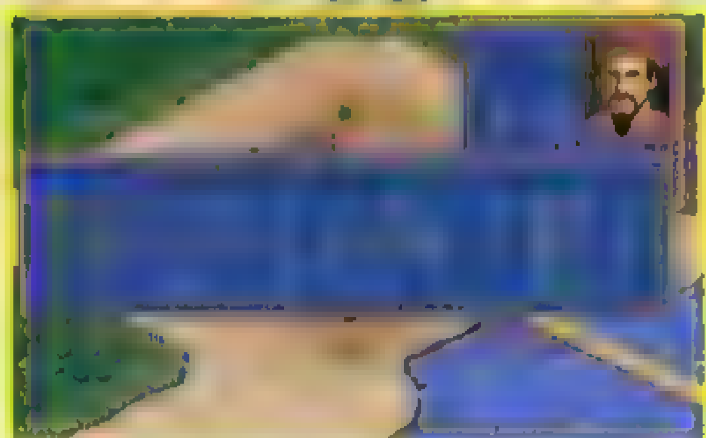
TORNADO

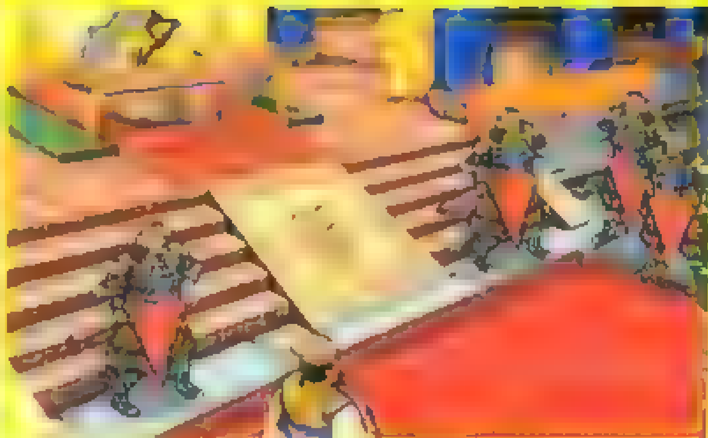
Tornado GR4轟炸機 GR4型

NT660元

Digital Integration









為了滿足您對策略遊戲的渴求

我們竭盡心力不分晝夜的努力
希冀給您一個完美的歷史策略作品

請您用❤來體會！

七個時代劇本：

- 出場文臣武將八百餘名，包括您耳熟能詳、崇拜倍至或恨之入骨的都有。
- 完備的指令群，近五十種外交和軍事謀略，軍事、情報、內政、外交、人事等指令讓你運籌帷幄，決定國家的前途及命運。
- 包括有武將、太守、君主等資料，隨身份不同各有特殊的屬性值。
- 作戰地圖地形包括城、關、草原、森林、沼澤、沙漠、高山、河流等。在部隊行進間及作戰時可體會清晨、白晝、夜晚等時間變化和天候的影響。
- 有五花八門的作戰計劃：佈陣、攻擊、計謀等，其中陣法包括有名的十面埋伏、八陣圖等，而計謀則有水攻、火攻、妖術、空城計、金蟬脫殼、聲東擊西等高明計策。
- 採 3D 棋盤式戰鬥畫面，軍團遭遇發生戰鬥時，便切入 3D 透視圖畫面，使即可觀看戰況，打場漂亮的勝戰。
- 震撼的配樂、驚人的音效及超過四千句的人物對話語音，

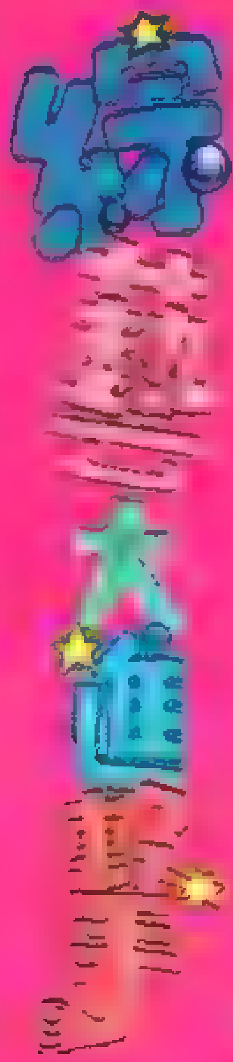


1996年新春賀歲強檔

正摩拳擦掌準備與玩家面對面



動腦世界 智冠科技有限公司 製作發行



集字兌獎

雙重大贈送



哈囉！我是美豔動人的櫻桃小梅子今兒個在這爲您主持大家來找碴單元，請仔細觀查下面二張圖，裡面共有 5 個錯誤，把它找出來，然後就可以 Call 我喔！

世界最高峰？

真善美這部電影是發生在那一個國家的故事？



大家來找碴

趕 快 打 電 話

開放時間：

84.12.01 ～ 84.12.30 止。

星期一～星期五



黃金時段：

每日 PM16:30 ～ 17:30

（國定例假日不開放）

天才與白痴一線之隔？

超人胸口前的英文字母？

CALL-IN 熱線：(07)815-0988 轉 210

口呼：別忘了call-in進來時，先大喊櫻桃小梅子喔！



獎品：

只要找出所有錯誤，就由我櫻桃小梅子獻上熱吻....。喔，不是啦！是可以獲得 7 折優惠（含郵資）郵購“綜藝大進擊”產品一套的機會。

軟體世界

清涼爽口的趣味
休閒最佳拍檔

歡喜推薦

萬里長城起始點是在那一省？

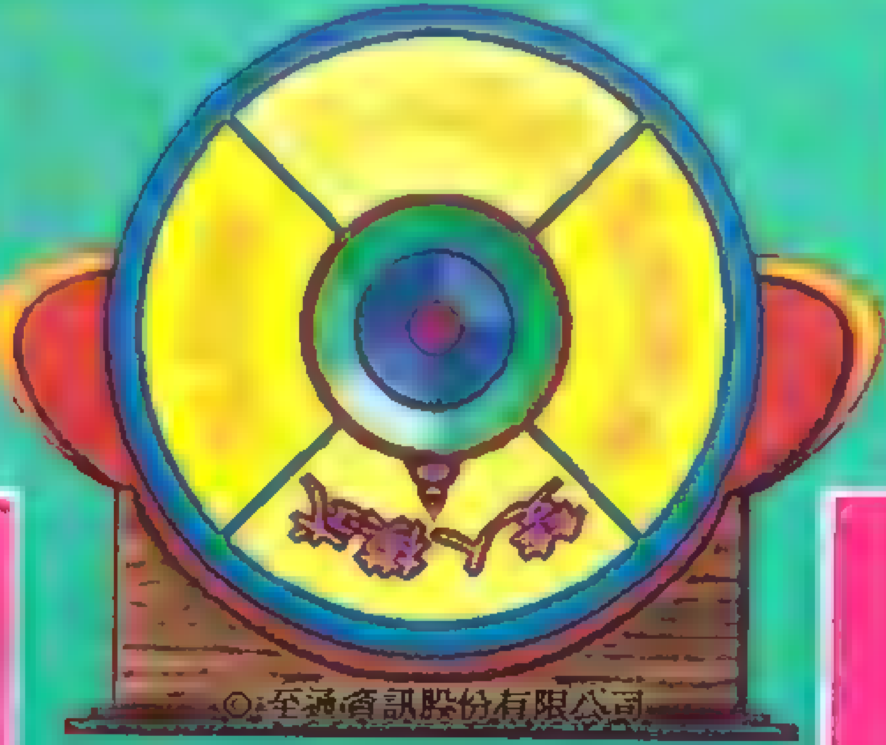
章聖是誰？

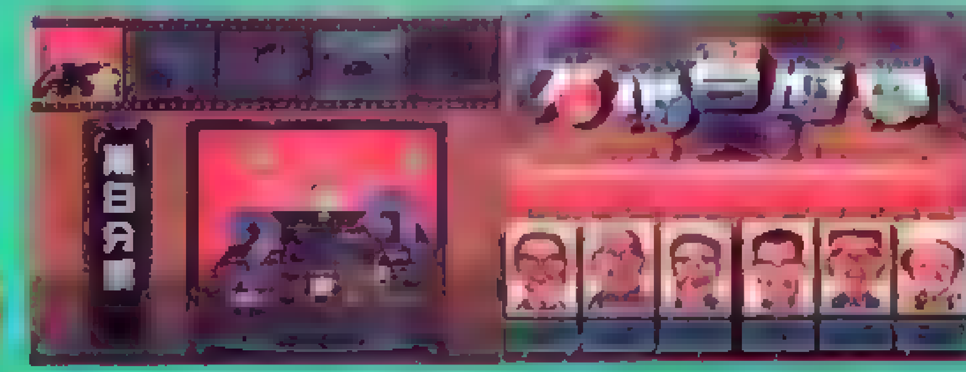
- 花一個遊戲的代價，就可以玩到六個遊戲，很划算喔！
- **五種難度等級。**
- 六大題庫，分別爲藝術文學、史地、生活常識、自然科學、影視娛樂、體育運動和電腦知識，總共有上千題以上的考驗。
- **集各種益智遊戲類型於一身、變化豐富。**
- 可雙人進行，倍添遊戲樂趣。
- **高解析美麗畫面及輕鬆活潑的音樂。**

這裡有多種口味任君選擇

趣味的	黑白棋問答遊戲
刺激的	搶答時間
好玩的	翻牌配對遊戲
休閒的	文字接龍
娛樂的	大家來找碴
緊張的	拼圖遊戲









軟體世界 智冠科技有限公司製作發行

■高雄郵政28-34信箱
■台灣服務專線：(02)788-9293 (07)815-1991
■香港：729-2781

軟體世界・出類拔萃

CD-ROM版

來一場最眞實的

戰爭饗宴吧！

THE TRADITION OF EXCELLENCE CONTINUES!

EMPIRE II

The Art Of War

銀河帝國大決戰 II

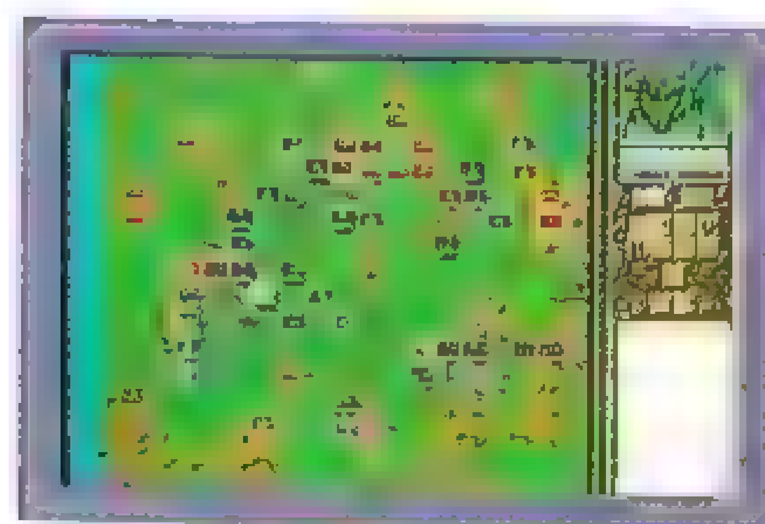
NETWORK AND MODEM PLAY

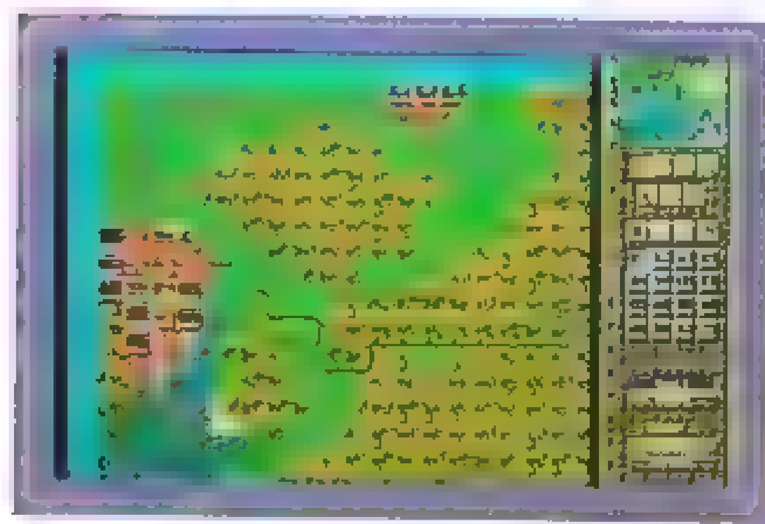
CD-ROM

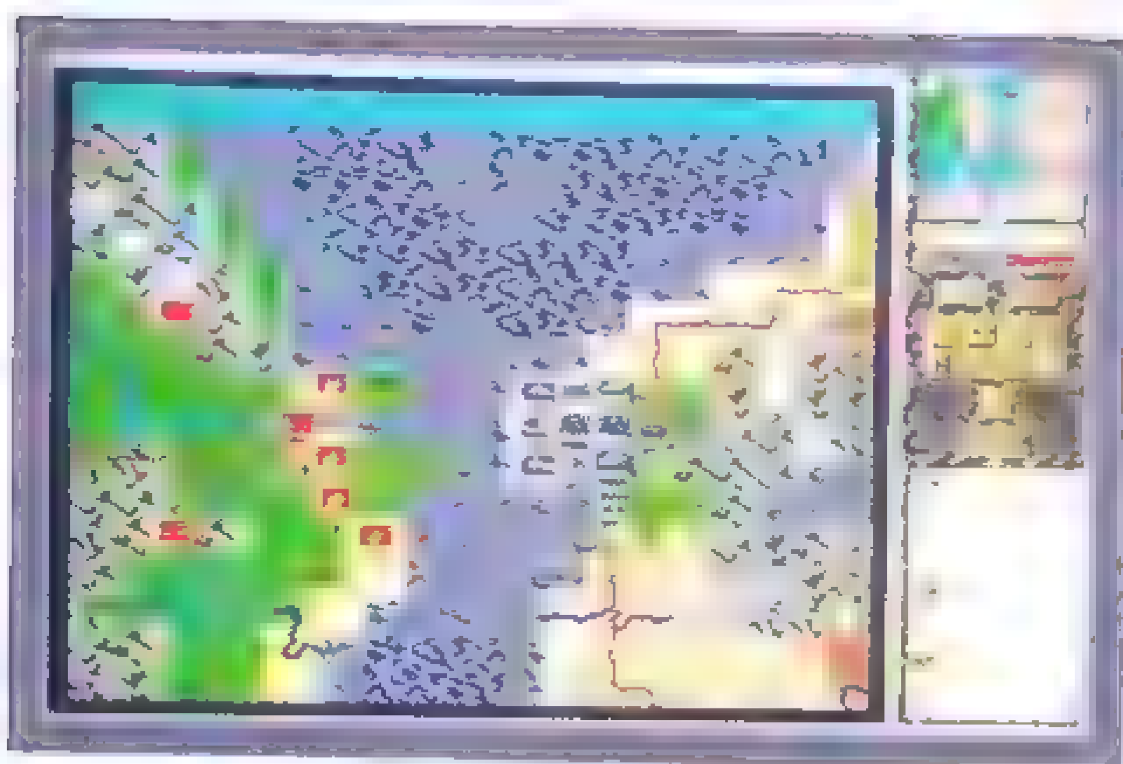
NEW WORLD COMPUTING INC

讓其它戰略遊戲爲之遜色的『非常戰略』遊戲身爲戰略老饕的你豈能錯過？









* 有兩種遊戲模式：單人對抗電腦以及多人透過網路或 Modem 進行對抗。
* 各式各樣的戰爭場景，從古代到現代、未來等，還有許多特殊的戰役，讓你體驗何謂戰爭藝術。
* 就和眞正的將軍一般，你必須處理所有關於天氣、疲勞度、補給線以及低士氣等問題。
* 超強的遊戲編修工具，以你的創造力與戰爭的素養來創造修改戰役場景。



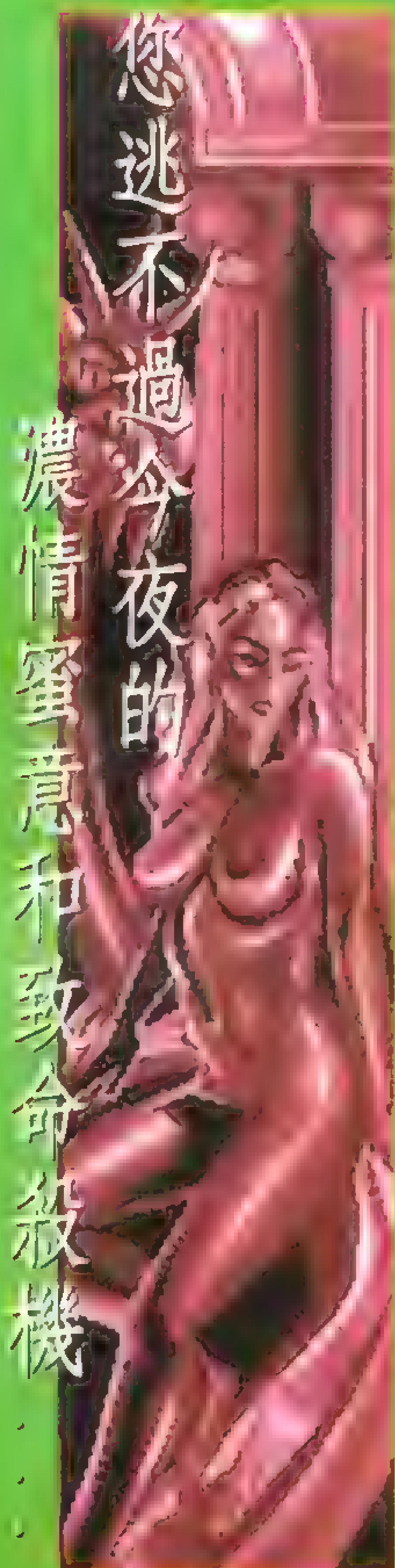
軟體世界

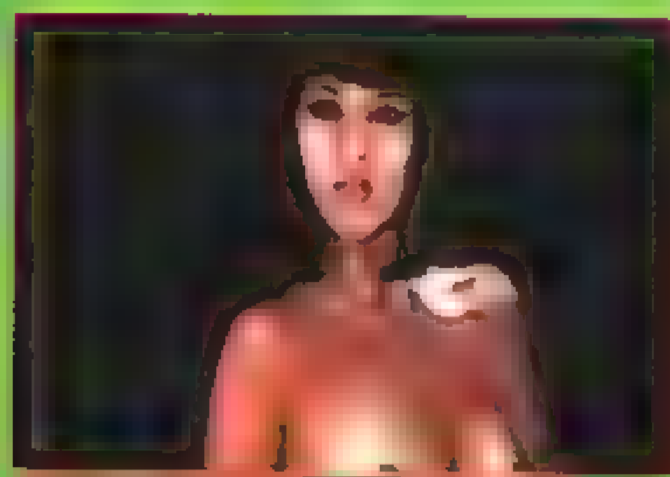
■高雄郵政28-34信箱
■台灣服務專線：(02)788-9293 (07)815-1991
■香港：729-2781

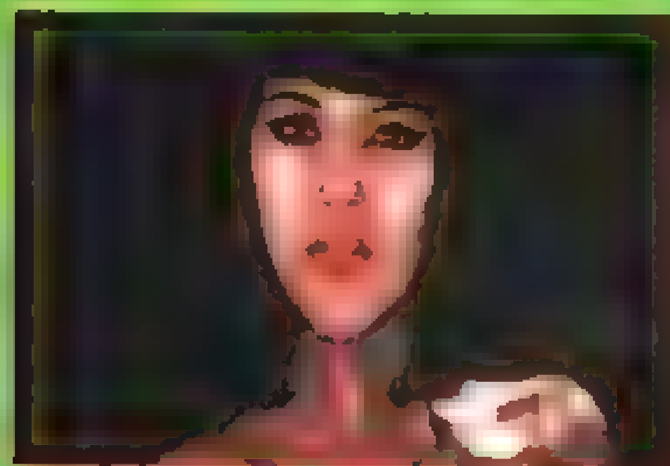
軟體世界・出類拔萃

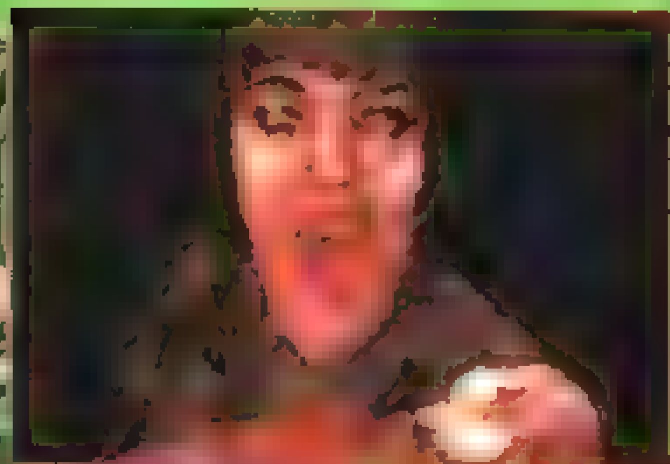
妖局

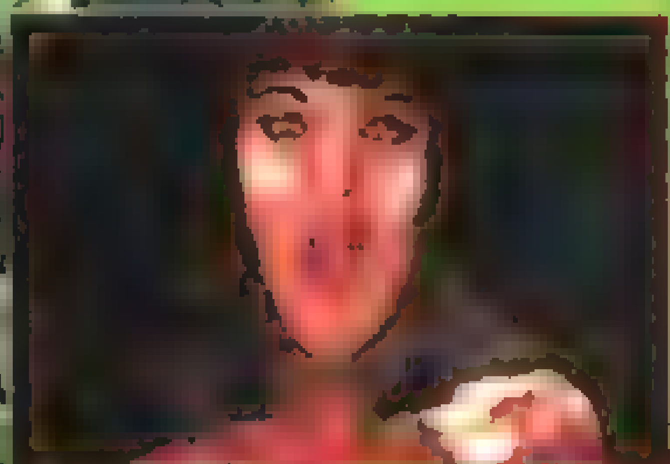
十六張麻將王

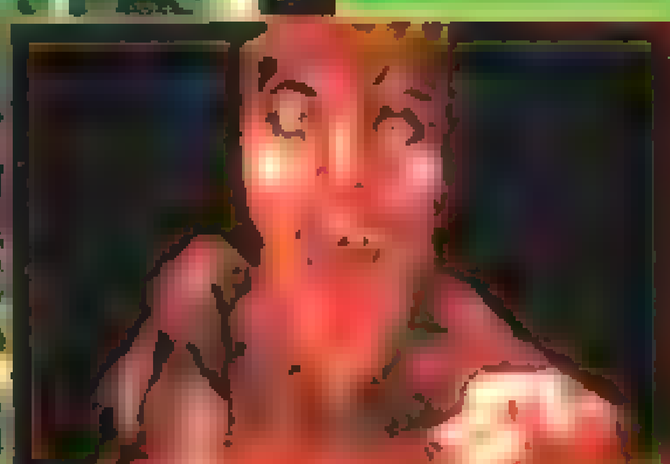


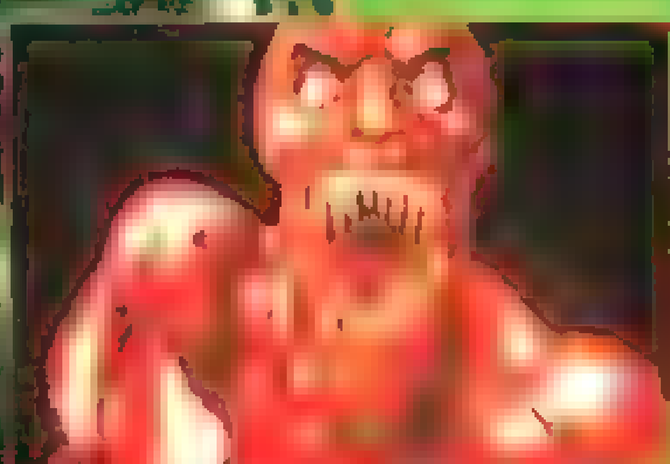

咦？和我打牌的她怎麼脫了……

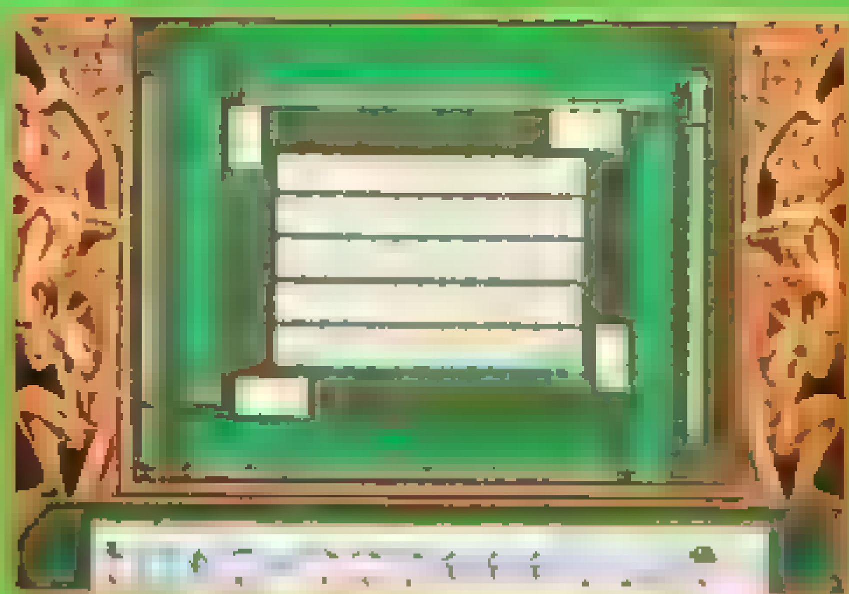

奇怪？！





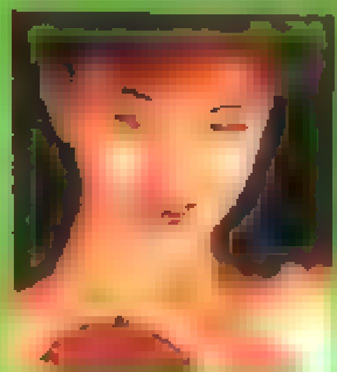

！！


變妖怪大魔王了！





這不僅是一樁離奇案中案，
還是個要命的方城之戰！
所有接受這個任務的人，
都可能變成打麻將過十關的好手，
也可能成為情陷紅塵的凡夫俗子，
我們將帶給您的是最棒的挑戰對手及
最 HOT 的花花公子伴遊女郎，
賭、色不分家，桌上見真章！







- 遊戲以台灣十六張麻將為主，以通關方法收集魔王封印碎片，擊潰魔王以賭色控制人心的陰謀。
- ６４０×４８０　２５６色高解析度畫面，後現代風格的桌面背景及細膩的真人美女動畫。
- 插科打諢的妙言妙語，可和每一牌局的對手對話，更可以贏牌方式讓美女乖乖輕解羅衫。



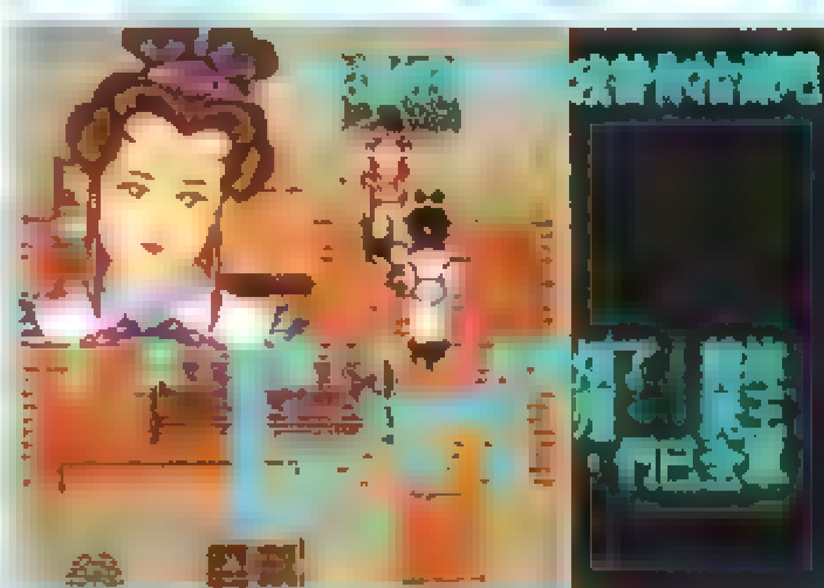

新蜀山劍俠

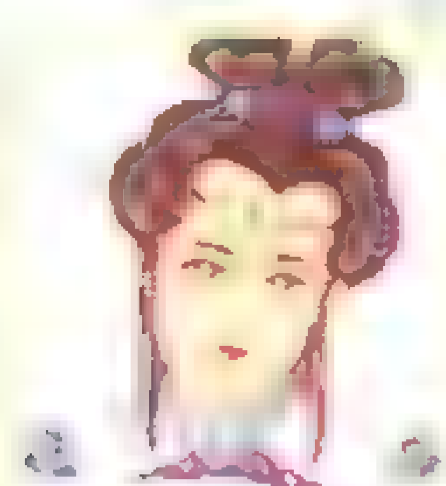




俠女、仙客、妖人、至寶、飛劍等情怨糾纏的奇幻詩篇

還珠樓主原著　倪　匡新著





俠女**李英瓊**冒險的第一次：

她
將斬盡江湖上為非作歹的老妖魔怪
將促成年輕情侶、老夫老妻的宿世佳緣
將獲得百世難得一見的奇珍寶劍
將得到暖暖的友誼及見識人世間的醜陋
將習得御劍的法門及煉術的妙招
將掀滿天風暴，發掘一樁沉冤
數十年的不共戴天之仇



山村歲月無甲子，秋去春來不知年，這是新蜀山劍俠中的一個場景，也是主角李英瓊即將經過的地方，讓我們瞧瞧這兒的村民有多淳樸！





Why me?



披露二次世界大戰之機密檔案

親自參與恍如隔世的時空之旅

南極冰怪



馬場大亨

最炫最棒的賽馬養成遊戲　軟體世界超級賀歲強 Game！

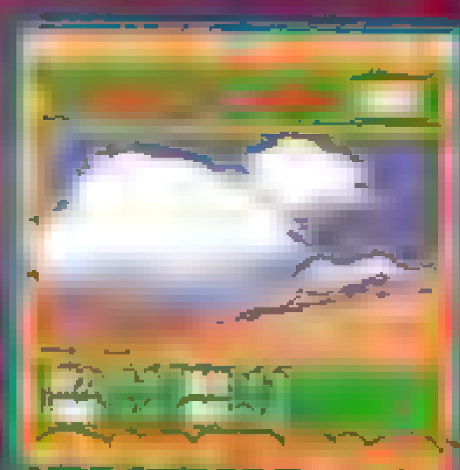
人無橫財不富，馬無野草不肥……

今日馬圈的無名小子，也能是明日的馬場大亨！

訓練之苦

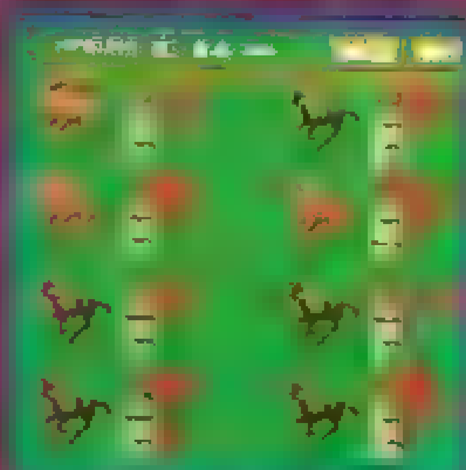
增一分則太肥，減一分嫌太瘦，
怕冷怕熱，怕累怕病，
又怕練習不夠，臨場經驗不足；
又怕沒有休息，
馬兒大發馬脾氣。
這就是您將體會的心情，
還有許多突發狀況給您臨時測驗呢！


場地訓練－速度↑，操控↓


山路訓練－耐力↑，操控↑


障礙訓練－體質↑，火氣↓

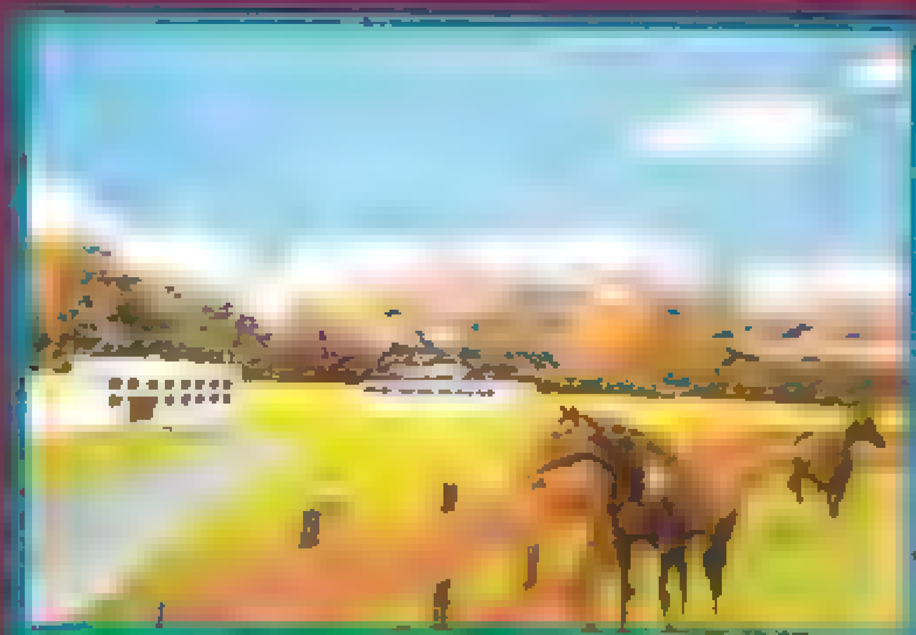

水坑訓練－速度↑，火氣↑


從屏息以待到狂呼加油，不能自抑，相信我，到了跑馬場，您已不是您自己。

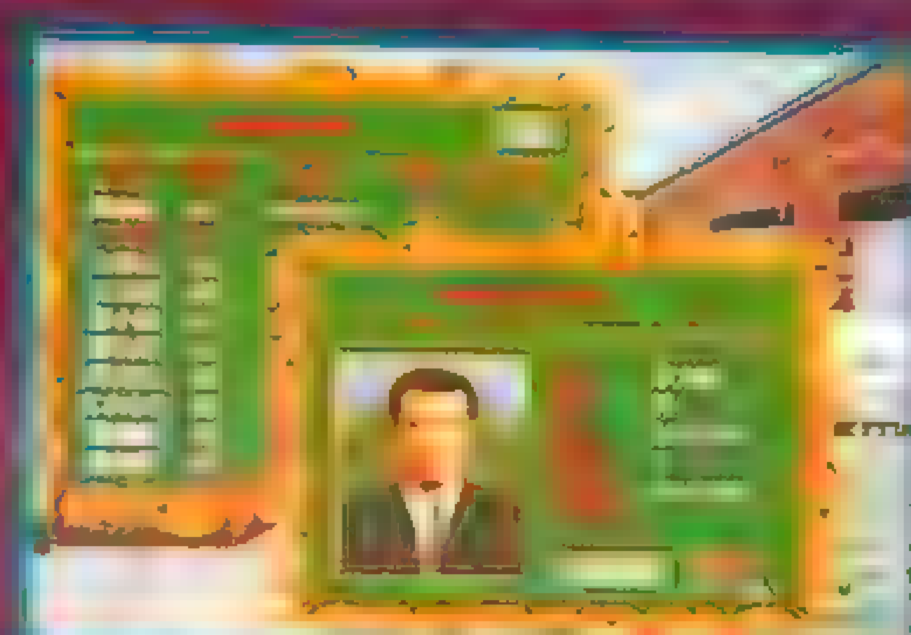

入閘後再瀏覽一回馬兒、騎師的颯颯英姿。

賭馬之樂

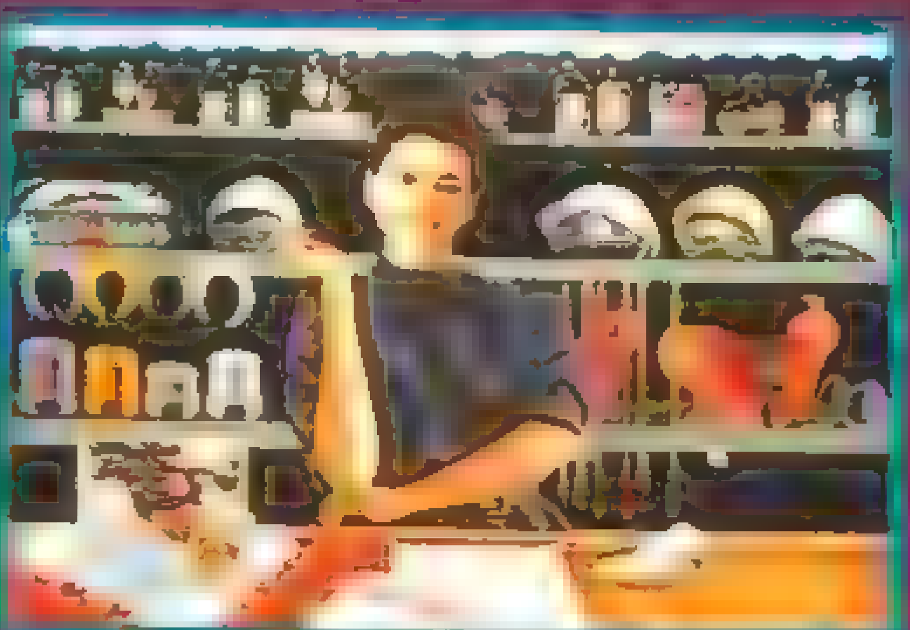
賭國一遊，不如跑馬場一溜，
親自感受那種經由小道"貼士"，賠率計算及分析馬匹個別資料所贏來的彩金及成就感。
港式賭馬風格盡在其中。


從簡陋的破馬廄到超級豪華馬房，馬兒棲身之所的好壞代表著財富的程度，遊戲的世界比現實還現實。

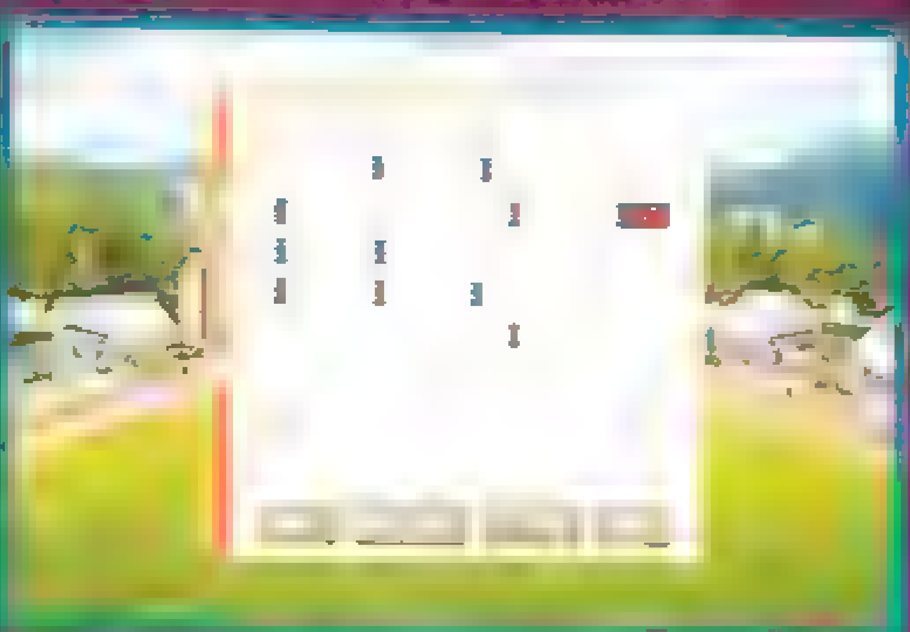

人才中心擁有身價不等、脾氣不一的騎師及調教師可供錄用，相人術和相馬術同樣重要。


資訊中心提供知己知彼的試煉場，這兒有目前前二十名馬主的所有財務及馬匹狀況。


馬市裡的小馬及成馬正待價而沽，還望有心人細細挑選，殷殷教養，這裡的馬匹資料更為豐富，等於馬兒的基本屬性，可得注意了。


今天哥哥不在家，俗俗賣啦！馬之精品統匯從馬鞍、眼罩、馬蹄鐵到各式大補藥品應有盡有，有實用的、有拉風的，有錢可以添購。


這些數據資料皆會隨訓練而提昇或降低，一匹馬的人生就如此掌握在您手中。


從選馬上陣、安排騎師到馬票填寫、馬匹分析、決定場次、買下賭注都要親力親為，一手操控所有。

馬票的填法如下例

獨贏	連贏	三重彩	場次 12月15日大熱門
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	獨家大獎"魔影哈雷"



軟體世界
智冠科技有限公司

辛巴達幻境奇航

SINBAD IN THE LOST LAND








重獲自由的「惡靈法師」再度使亞特絲浮島群陷入腥風血雨的危機中。他將會如何變本加厲地摧殘亞特絲子民呢?這場由一本塵封了五十年，卻又被解咒的魔法書所引來的災難；使得三位在五十年前參與封印之役的賢者與老辛巴達，變成了階下囚....




扮演小辛巴達的你，在陌生而得不到任何幫助的異次元國度裡，該如何拯救你的爺爺老辛巴達及逐漸消失的亞特絲浮島群上的千萬子民?
這將是你這一生中最偉大、最有挑戰性的一次冒險。






國內首次自製冒險遊戲中：

- 完全支援中文WINDOWS 95 作業系統
- 640 X 480 256色 高解析度遊戲
- 遊戲內容全程語音

配上:

- 十餘個精彩絕倫的全螢幕過場動畫
- 數十首精心製作，曲風優美的音樂
- 近百個華麗壯觀的3D場景
- 浪漫奇幻的故事情節，幽默風趣的對白
- 上百段精緻細膩的劇情動畫

保證令你刮目相看！ 敬請期待！



捷友資訊科技股份有限公司 設計製作
台北市重慶北路四段249號2樓
TEL:(02) 8122617 FAX:(02) 8112687

誠徵美術設計 洽鄭先生

WING NUTS

瘋狂之翼



WING NUTS

第一次世界大戰，具有鋼鐵戰翼的空戰英雄升空迎擊了．．．．
時間：1917 年 背景：法國的貝爾維地區你駕駛著「索威駱駝」號戰機，和一群身經百戰、舉世聞名的空戰英雄，飛入雲霄勇鬪邪惡普魯士魔鬼頭目的領空．．．
身為美國空軍中尉飛行員比利．康貝爾(Billy Campbell) 的你，



在第一次世界大戰中將率領一群堅毅的空中狩獵小組展開冒險行動，在通過 6 項潛藏危機的任務後，勝利才會向你飛奔！

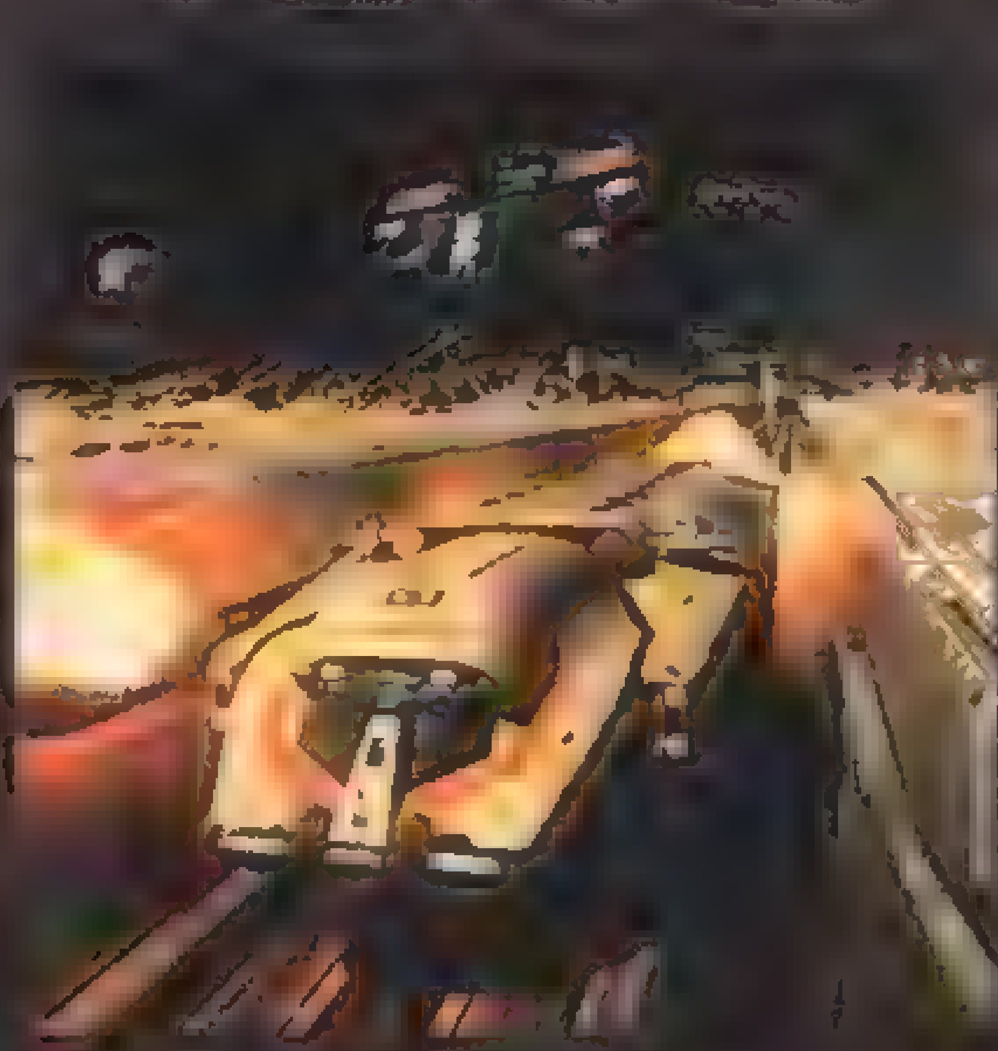


- 結合好萊塢導演真人實景拍攝
- 電影燃燒特效和爆炸場面
- 數位式即時畫面展示，一般 PC 也辦得到
- 電玩操控與畫面動作幾乎同步迅速
- 娛樂性高的精采劇情
- 超過 50 名的敵軍空戰精英對決
- 享受以智過關的樂趣，不限制您的玩家等級

LOADSTAR

科幻北極星

特利．邦汀傳奇
THE LEGEND OF TULLY BODINE



LOADSTAR

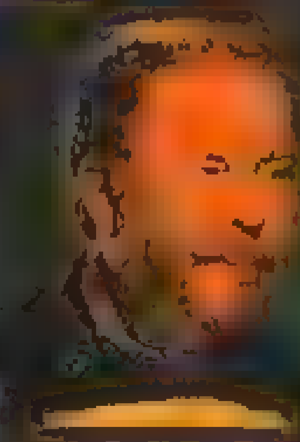
命運中的北極星，指引著勝利前進的道路，沸騰的血脈正加速飛駛．．你，就是科幻小說中的特利．邦汀(Tully Bodine)，你的任務就是要從月球載走一卡車的走私駱駝。你必須以最迅速的動作與思考，閃躲其他競爭的卡車司機、交通意外事故、慢動作的烏龜車以及避開警方和綽號叫「烤麵包怪車」的激烈追擊。

注意！你可千萬不要被席瑞福．溫伯勒給逮到，否則你將就這樣被冰凍起來



- 難以置信的逼真畫面和好萊塢特效
- 來自火箭科學公司熱門的即時影像技術
- 難度等級選擇讓你掌控電玩本身的挑戰性
- 由好萊塢演員演出
- 快速電玩教學使你馬上進駐駕駛座
- 三片光碟









CADILLAC AND DINOSAURS

在人類與恐龍共存的未來，地球第二次的毀滅性浩劫能不能渡過呢？歡迎來到 600 年後的未知年代，在遠古時代稱霸世界的恐龍一族，如今與未來的人類共存，為求生存雙方展開一場危急存亡的殊死戰。外號就叫"凱迪拉克"的傑克．坦瑞克和漢娜，當迪開著那輛 53 年的凱迪拉克，將通過一連串潛藏危機的叢林挑戰，面對盜獵者、肉食動物和其他非自然界中的危險，為了阻止地球第二次的毀滅性大浩劫，以及重整地球的自然平衡，凱迪拉克英雄上路了！



- 三片光碟
- 大畫面卡通由如身歷其境
- 來自火箭科學公司熱門的即時影像技術
- 九種毛骨悚然的戰慄等級
- 不是拼命開出存活的路，就是要恐龍死於你的槍下
- 媲美大型電玩的動態畫面
- 可兩人聯合作戰
- 玩者技術等級掌控
- 死亡景象逼真刻畫





BMG
MUSIC TAIWAN, INC.

博德曼股份有限公司
地址：台北市南港區南港路 2 段 99-19 號
電話：886-2-788-2121 分機 132-134
傳真：886-2-788-5150
部門：互動娛樂事業部





世紀末商業革命

十年奪魁計畫

● HJL

經過長久的等待，光譜公司的世紀末商業革命終於上市了。基本上這並不算是一款困難的遊戲，事實上，據筆者瞭解，這款遊戲在發行前不久進行的最後一次改版中，還特意將各種參數更改的更適合一般玩家，不過很可惜的，是在網路上還是看到不少求救信，聽說還有人不管怎麼玩都會垮掉，業務成績長期掛蛋，結果打電話到光譜公司指責遊戲有bug未清除乾淨。

哎！筆者抱著地獄不空誓不成佛的阿鼻精神，與老編研商，要來了幾頁稿子，將連日來的遊戲心得，以及同好間（包括本遊戲程式設計師）討論結果與各位分享，希望對被大企業打壓的各位有所幫助。

話說回來，「世紀末商業革命」主要的問題是在上手的部份，由於說明書編輯不甚理想，許多功能或設定被遺漏了，所以大部份玩家幾乎不能完整的瞭解到遊戲的進行方式，也因此遲遲無法上手；如果無法瞭解遊戲的基本邏輯與運作方式，那談其他的部份也就一點意義也沒有了，所以筆者將文章分兩部份，第一部份提供初級玩家使用，遲遲無法上手的玩家，煩請遵照指示執行，慢慢就可以理解到遊戲的竅門所在，也可以避免遺漏某些動作而使產銷系統中斷；第二部份主要則是提供進階玩家快速成功的必勝技巧，以及一些你所不知道的設定。一般而言，只要依循本秘笈指示，建立自己的一席之地就沒有問題了。現在，讓我們先開始以輕鬆的心情進入遊戲吧！

基礎篇

第1年 第/季起始

在世紀末中，所有城市的初始設定是不會改變的。玩家每一次進入遊戲時，全球各都市人口數、物價、各項商品需求，都為定值，玩家不必為此大傷腦筋。

一開始請老老實實的在上海以及東京各建立一運輸塔，在螢幕上端選擇『網路規畫』的圖塊，執行連結運輸管道的指令，一般玩家比較容易犯下的錯誤，是忘記連結運輸管道。

接下來請選擇主選單中的『設計藍圖』。選擇設計工廠，將選擇設計藍圖的前五款改為大型空廠房；選擇設計銷售中心，將第一種設計藍圖『新增』蔬菜、水果的賣場和宣傳設備。這個部份一般玩家比較容易忘記在設計完後儲存，有些玩家則不曉得新增後要選『確定』，或是不曉得設備選單左下方有一個『 more 』鈕，供玩家查詢資料使用。不過『 more 』鈕中的資料有些是錯的，特別是生產關係的部份：生產圖示中，兩種顏色的管線分別代表該設備可以連接的上游設備和下游設備，這部份以手册為準。玩家一開始比較容易有困擾的，多半是不知道自己要點選的設備被歸為哪一類，這點筆者也幫不上忙，只能說習慣就好。

至此請選擇主選單的『系統設定』，連續點選時間開關兩次，使時間 on 之後再回到 off 的狀態，然後點選儲存遊戲進度，把你剛才做的成果儲存起來。這部份玩家要知道幾點：遊戲中時間是可以自由開關的，但不能調整時間流的快慢；時間關上時，玩家的資金就不會動，但仍可以建設，電腦會等時間打開時顯示出來新的現金狀態，另外儲存檔只儲存資料而不儲存狀態，換言之，如果你原來在時間 off 的狀態存檔，後來在時間 on 的狀態下載入該進度，則此時時間狀態為 on ，如果需要的話，要記得再關閉時間開關。

第/季 生產

在進行下一階段的工作之前，玩家不妨先查查說明書的附錄，再對照主選單的『世界地圖』，瞭解一下目前你的營業範圍。

請點選主選單的『貨源調派』，選擇成品類，察看 L1 蔬菜和 L1 水果各有多少需求。

選擇平壤，找一塊空地，建立『大型空工廠』。用滑鼠在工廠上方點選兩次，即可開啓工廠資料，選擇『更新工廠設備』，則進入類似『設計工廠』的視窗，選擇『新增』，在原料採集類的設備中選擇『蔬菜採集機 L1 』與『水果採集機 L1 』，選擇『 more 』查看兩種設備的資料，請特別注意產能，選擇確定，點選『＋』的符號，增加設備數量至十台，儲存後離開。

這部份動作主要是進行生產方面的安排，玩家可以注意以下幾點：

(1)點選工廠ー遊戲中有兩種

選擇工廠的方式，一種如上述，另一種是選擇都市視窗上，右下角的橙色小圓點，點選後會有工廠列表（不過銷售中心並無類似機能可用）。

⑵選擇機器設備－遊戲中你要一直重複的動作，所以一些相關動作都要熟悉才好；如查詢設備資料，儲存更動結果，確定設備種類。在調整數量時，用滑鼠左鍵和右鍵點選會有不同結果，玩家不妨試試。

⑶決定數量－生產設備的多少決定產量，這是一門大學問，進篇階會有詳細說明；玩家只要記住，任何成品都以不超過市場需求的四分之一爲原則。

⑷自然資源－遊戲中你所有的產品，都是由自然界的原料逐漸加工而成，所以要注意對自然資源的需求是否已經超載，玩家可以選擇工廠後點選原料採集類的設備，如此便可以查得各資源在當地的每月最大供應量。自然資源的每月最大供應量，是不會因爲設備增加、減少或更新而改變的，但各等級的自然資源是獨立的。

在台北建立研究中心，點選主選單的『研發中心』選項，選擇『改良生產設備』，選擇『L2 水果採集機』。提供 70 萬的研發經費。

上述工作完成後，打開時間順便儲存進度，時間進入二月後立刻關閉。

第1季　銷售

在台北、上海、東京、蘇維埃、曼谷五個都市各建立一座先前設計的銷售中心，每座銷售中心應該有四種設備。

選擇主選單的『貨源調派』，選成品類的『 L1 鮮果』。這時可以看到地圖上出現一些柱狀圖，有柱狀圖的都市就是你可以營運的勢力範圍。點選建有銷售中心的都市，以加減符號分配銷售量，每都市大約配給需求量的三分之一，上海可以略低於此。對蔬菜進行一樣的動作。

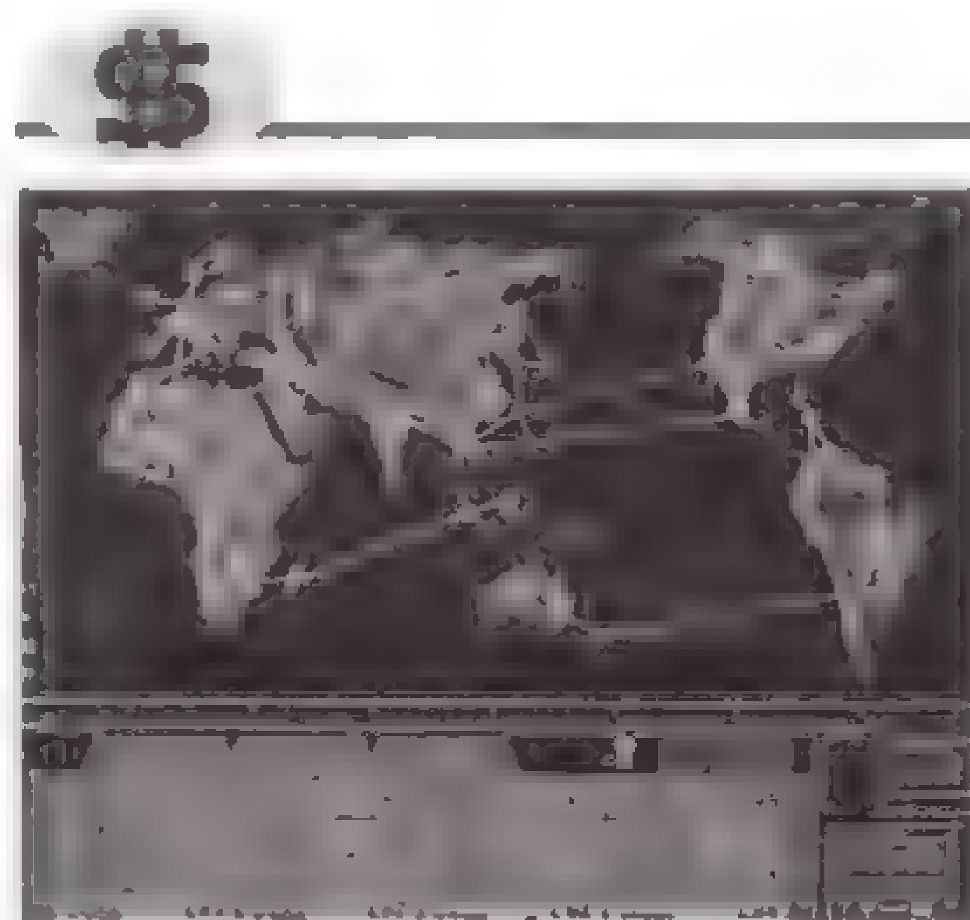
察看研發進度，依據已開發百分比調整研發費用，若已超過 50% 則調降，不及則調升，務使『 L2 採集器』在下個月開發完成。

好了，截至目前爲止你做得很好，你已經對遊戲的運作有了概念了。不是嗎？接下來我們要加快腳步了喔…

第2季

在第一季之中，各位已經熟知基本操作了，現在起，我們以時間與目標來作爲工作指引，玩家要自己想辦法達成。繼續下去之前，建議你先閱讀進階篇的『財務配當』、『生產系統』、『研發理念』。

$



我們在上一季中已經奠下亞太地區的發展基礎了，本季工作則爲攻入歐洲市場。歐洲市場與美國（東西岸）有相同的消費特質－水準較高，所以我們要研發級數較高的生產設備，以生產較高級的產品。此外，市場對紙製品需求相當高，所以可以開始投資生產設備。

第二季末時，應該連結上歐洲地區，並在巴黎、羅馬建立銷售中心。

第3季

我們的 L2 、 L3 、 L4 水果採集器和蔬菜採集器都已先後完成並進入生產階段；另外，紙品業已上市。

本季重心應該放在輕工業資源的開發與市場擴大。

目前應發展北美西岸的西雅圖、舊金山、洛杉磯，以及北美東岸的紐約、華盛頓，五個重點市場。

鑑於市場重心的歐美人士對乳製品需求量大，本季生產面投資以肉類、乳酪、鮮乳、乳製品爲重點，搭配生產週期短的精緻茶。

記得更新銷售中心設備。

第4季

本季目標爲年度結算時資本額翻升百分之百。注意 12 月時手上現金額度。研發單位持續研發級數較高之乳、肉類生產設備。生產面注意產能以網路總需求量的三分之一爲生產目標，注意成品配當。

第 2 年

發展至今應該相當順利吧？本年計畫如下：生產面投資持續以食品類爲重心，注意資源供應是否超載，開發新的原料供應點。

行銷面投資以開發新地區的重點都市爲主：莫斯科、倫敦、雪梨、溫哥華。

年底前應該在 10 個以上的地區設有運輸中心，企業排行榜中，『營業』部份應爲第一名，單一成品滯銷率應低於 10% ，平均成品滯銷率應低於 3% ，注意成品分配。

第 3 年

本年方向爲擴大競爭面：

生產面投資開始發展簡易型重工業，如五金、建材等。

行銷面投資爲行銷中心重整，分爲民生必需品中心與佔用面積較高的重工業成品賣場。設置地點則爲所有人口數在七千單位以上的都市。一級市場（如日本、上海等）可考慮投資關係企業以提高佔有率。

長期發展

至此各位應該已經建立一個相當有競爭力的企業，未來的發展有兩個方向：第一個方向是改

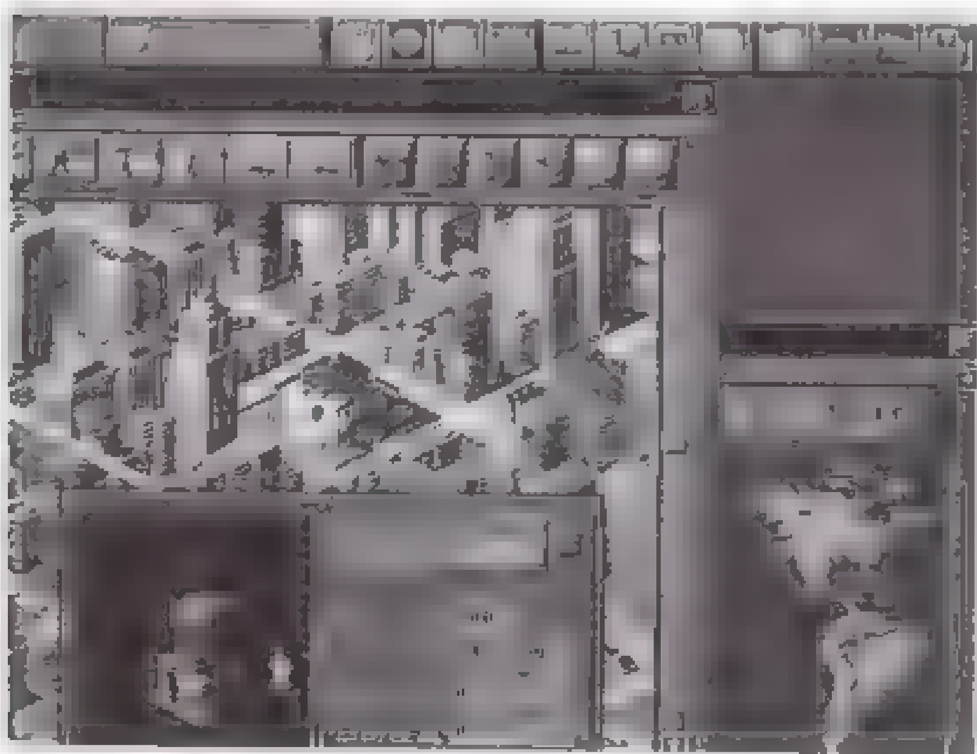
良輕工業產品生產設備的級數，往高品質發展，第二個方向是研發石化工業生產設備，走上實業家之路。建議各位選其中一種進行，不要腳踏兩條船，因為兩者之間的設備重複率極低，相當沒效益，只要選擇其中一種全力發展，就相當夠了。

進階篇

資源配當

誰修過財管？這個遊戲提供你一個練習『財務槓桿』的好機會。遊戲前五年你要極力發揮潛能，把每一塊錢的投資最大化，後五年則要透過財務擊敗對手。要注意，不要一開始就把資金丟入生產週期偏長的生產設備，尤其是其投資效益不如生產週期短的產業之時，更是需要避免。





在遊戲前期，各位的財務都很緊俏，所以不要把資金累積在庫存物料上。以水果為例，產品生產之後立即上市，幾乎都是當月銷盡（如果你有注意產量配當），這就是很好的選擇，反觀汽車製造業，玩家最長的一道物料流程高達八個生產階段，以每一階段一個月計算，則從開始投資汽車業到產出汽車上市，最少要連續八個月每月得進行沒有收益的純投資，這可不是開玩笑的。簡而言之，以輕工業為優先，等資本額夠了，有錢沒地方花再往重工業發展。

一般而言，手上的現錢越少越好，因為拿在手上的錢不會變多，投資出去的錢卻會變成各種更有價值的產品或設備。注意在 12 月時，試著讓自己的財務出現赤字，因為遊戲中採累進稅制，一大筆手上的現錢，將是政府徵收的好對象。

另外，遊戲前三年不需建設關係企業（除了研發中心），因為關係企業的獲利是很低的，雖然可以拉高市場佔有率，不過程式預設的 20% 保障銷售就很夠用了，玩家可以透過產量配當達到零庫存的目標。記住，每一份半成品或成品的存貨都是你資源配當不力的見證。

生產系統

不知各位有沒有修過 OR 的課程？本遊戲中大量使用作業研究的概念，除了成品分配為網路問題，成品製造流程為生產最佳化問題，還有設備投資為經濟模組問題等等。當然遊戲中並不那麼講求精確，不過玩家不妨對照一下課本，將會發現非常有趣。

以『點－線－面』來擴張。由於生產以網路方式連結，大多數原料經由排列組合產出不同成品，所以生產線的擴張應以基礎產業推往進階產業，再發展至高複雜性的生產系統。簡單的說，五金器材生產線搭配玻璃、煉鋼廠、鋸木設備、建材加工，即成為建材，若與塑膠射出生產線搭配，則成為電器生產線的基本模組。

考慮薪資建廠。遊戲中主要成本有兩大類：建廠成本與營運成本，建廠成本自主性較低，尤





其是原料採集廠，建廠地點幾乎沒有選擇。營運成本則有相當的節省空間，因為遊戲中教育程度不會影響生產力，所以玩家若把工廠設在地價低、平均薪資低的地方，則可以省下不少，（設在東京與阿迪斯阿貝巴的工廠相比，每人每月得多花 25000 元）。

研發理念

基本上，玩家對研發的概念要與生產概念一樣『點－線－面』，此外要注重效益，最重要的是要注意時間。

由於可以設備衆多，玩家開發速度儘量快些，最好以每月一款為目標，否則你可能會發生有的是錢，但卻沒有新設備可以投資，最後只好任其閒置或投資關係企業的窘況發生。

生產型設備的研發要也要點、線、面。既然以每月一款為研發原則，哪一款先研發就很重要了。建議先研發立即可用的生產設備，改良生產設備也以牽扯設備較少的生產線為優先考量，好比說『玉米採集設備 L2 』就是很好的選擇，因為你可以利用它採集玉米的時間開發『牲畜飼料加工設備 L2 』，最後可以搭配三種不同周邊生產三種不同產品，投資效益就很高。若先生產『生乳飼料加工設備 L2 』就是很遜的作法，因為你得回頭去生產『玉米採集設備 L2 』、『牲畜飼料加工設備 L2 』，而這段時間就浪費掉了。橫面的擴張則如先開發 L2 甜品生產設備，再開發上 L2 小麥生產設備，就可以成為新的 L2 糕餅生產線，而且又相當有效益。

行銷型的設備要注重效益，一般以通用型的設備先開發，如『立體投影裝置』是對整個銷售中心有用，增加幅度又大，優先權當然要高。不過一些新產品的宣傳機因為涉及製造量，所以又優先於此。

注意，根據預設資料顯示，中心裝置與整廠設備都只有一個

都市的影響力，而非區域性的影響，所以如果你有一大票工廠建在某個都市，請不要以爲在同一地區的其他都市安裝這些設備對你會有幫助。呃，事實上，生產流程低於四道的生產線都不太需要這類東西，只有進入汽車業、家電業等重工業，才有需要。

注意財務狀況。雖然不需留下太多現金，可是要注意保留一筆月底要用的研發經費，以維持開發進度順暢。反過來，編列經費就要注意有沒有新的研發項目再進行，即使沒有研發項目，研發費用可是照樣扣除。

網路發展計畫

網路的發展是遊戲重心，玩家初期的選擇更是重要。由於遊戲將世界分成許多區，所以變成玩家要到處蓋運輸中心。

整個網路發展計畫應該如下：

首先要建立基地，由於一開始只有 L1 的產品，所以人口多，要求低的亞洲市場成爲最好的選擇。

接下來要往歐洲與美西發展，因爲這兩區都有數個人口數超過 8000 人的都市，市場較大，不過要搭配級數較高產品才能有收益。

第三步要連結有豐富輕工業資源的南亞、西非、南美東岸等區。

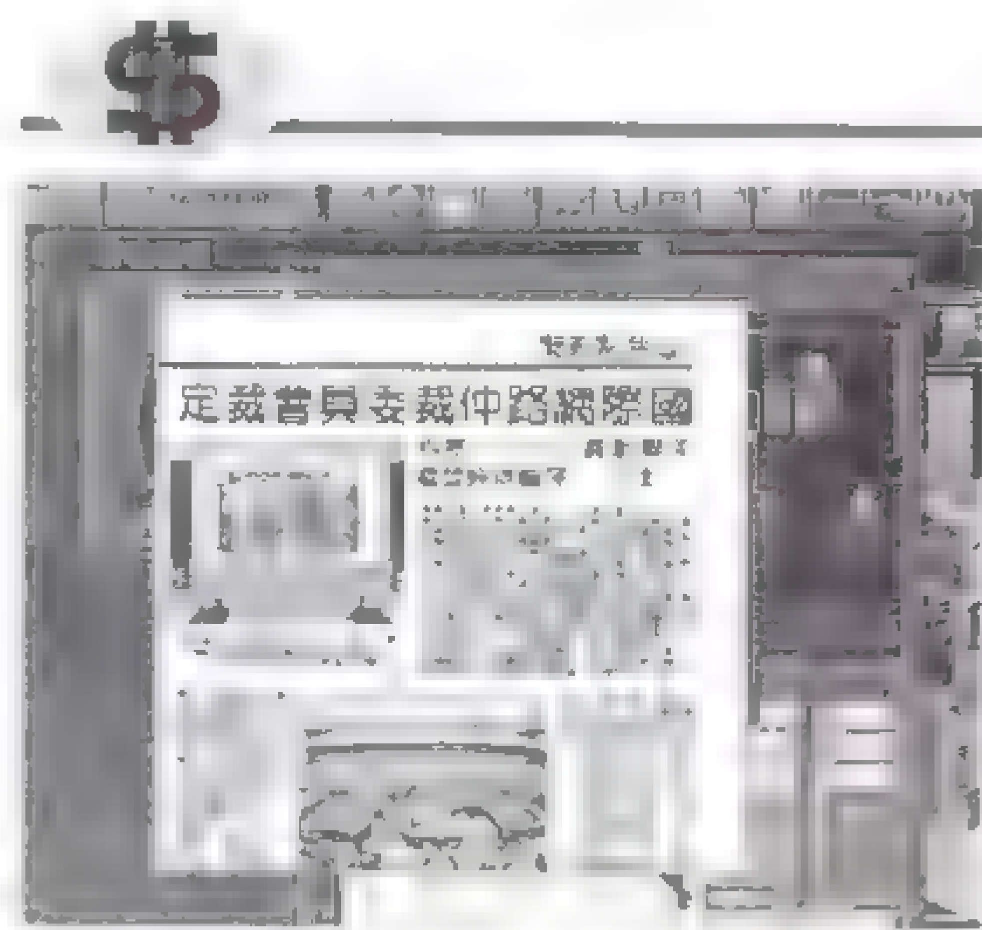
至此玩家應該有足夠資本進行全球網路連結了，選擇你喜歡的地區進行連結吧！

建地的考量

前面提及運輸管道的部份，一般玩家可能會在都市中考量半天，很慎重的選一塊地來建設，其實完全沒必要。事實上，在遊戲中進行的任何建設，你唯一要考慮的就是操作方便而已。比方說：運輸中心要建在最上方，因爲由運輸中心延伸出來的運輸管道常常爲阻礙視線，銷售中心要鄰近，你才能方便的查閱或改建各銷售中心的設備，工廠最好建立在開闊平原，因爲你可能有十餘座工廠會建在同一座都市，而你可能在某些特定階段中必須大量查詢、改建之，分散式建設將使你沈淪於捲動地圖的惡夢中。

當然，各位可能會告訴我：工廠應建在原料產地附近以節省運輸成本，銷售中心之間距離要離遠一點，以免市場重複。如果你這麼說，我會先告訴你，你是個很有概念的人，絕對有潛力變成王永慶第二；不過，這只是一個設定並不很精密的遊戲，所以別把課堂上那一大套運輸經濟學和行銷理論搬下來用，那只會增加你的困擾而已。

$



至於一些關係企業則沒有查詢的必要，建立時也不需細心思量，只要像土財主一樣，高興蓋哪就蓋哪。基本上，這些個關係企業的營運狀態與設立地點一點關係都沒有，而點選這些地點時，遊戲所提供的雇員、營利、成本等資料都是由亂數庫臨時創造的，完全沒一點意義。遊戲中影響營運的：市場佔有率、年度結算和開發進度自有一套結算公式，這套公式只與關係企業的權術有關（造價高者權術當然較高），所以玩家建設時不需擔心同一地區有太多類同建築（你可以蓋 20 座運動場在同一座城市，事實上，這也許是不錯的選擇，因爲建立在東京的運動場，在賣掉後有不錯的獲利）。

排除對手

遊戲中的電腦對手相當遜，完全不會是你的對手，雖然你一開始只有他們十分之一的資本額，可是聰明的你再加上這篇提示，應該可以輕鬆在八年內把資本額一翻再翻，達到原本的 1200%，看看對手，發展最好的也不會超過 200%，有沒有一點點得意呢？

當你的資本額大到超過對手中規模最大者的 150% 時，你就可以開始排除對手了。排除方式一有兩種，一種是讓對方沒地方賣產品，一種是讓對方沒產品可以賣，不論是哪一種，都要透過網協仲裁。

玩家要做的事，就是取得網協的都市運輸中心建築許可。任何集團只要在某地區沒有運輸中心，就不能在該區進行生產或販售，所以玩家要在歐洲、北美東西岸、東北亞、東南亞的各都市要求網路經營權，就可以把對手排出市場之外。

另一種作法是鄉村包圍都市，從產地下手，因爲西非、西北亞等，市場性小，生產性大的地區較容易取得經營權，玩家不妨透過競爭這些地方的經營權，使對手徒有銷售中心而無生產工廠，不過這種作法比較沒效益，事實上，甚至可能強化對手的競爭體質，使對成爲強而小的高獲利率組織。

其他

有些玩家也許會遇上無法點選城市的問題，這是因爲本遊戲上 VESA 模式，一些較舊的滑鼠驅動程式會以四點爲一個單位移動，因而無法移到某些座標，玩者只要把滑鼠驅動程式更新就可以了。

遊戲中有附『 readme.1ST 』這個檔，裡面部份資料我們已經在剛才敘述過了，但我們仍建議各位再看一次，另外，本遊戲對於硬體不相容，而以軟體模擬的音效卡會挑，如筆者手上的這張 GUS 就無法使用。最後，祝各位都能發展順利，成爲新一代的商業霸主。

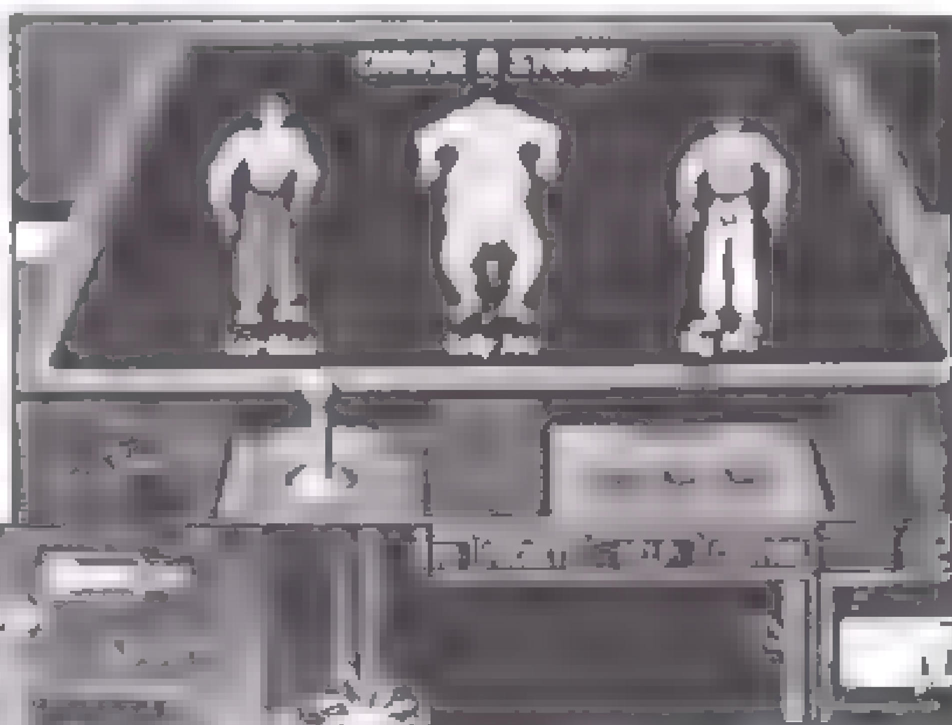
ROGER WILCO IN THE SPINAL FRONTIER

宇宙傳奇VI 完全攻略

▶羅蘋

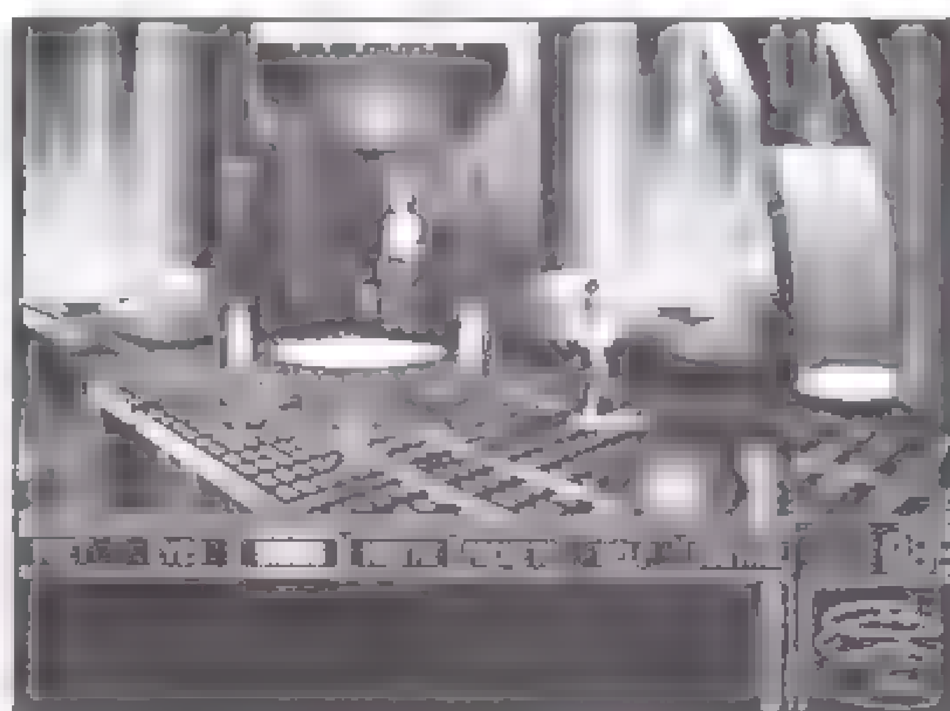
在經過一番曲折離奇的審判程序後，我又再度被任命爲船長，回到艦上服務。

爲了到星球上一探究竟，我命令機器人將我傳送到星球表面…唉！故障已久的傳送裝置，竟將我輸送到地〝下〞，我的下半身嵌入泥土中，動彈不得。既然自力有限，只好借助他力，〈在機器人走近我身邊時，迅速伸手一抓〉，果然成功的脫困了！（大約在機器人由右方走向左方，經過羅傑時伸手）。





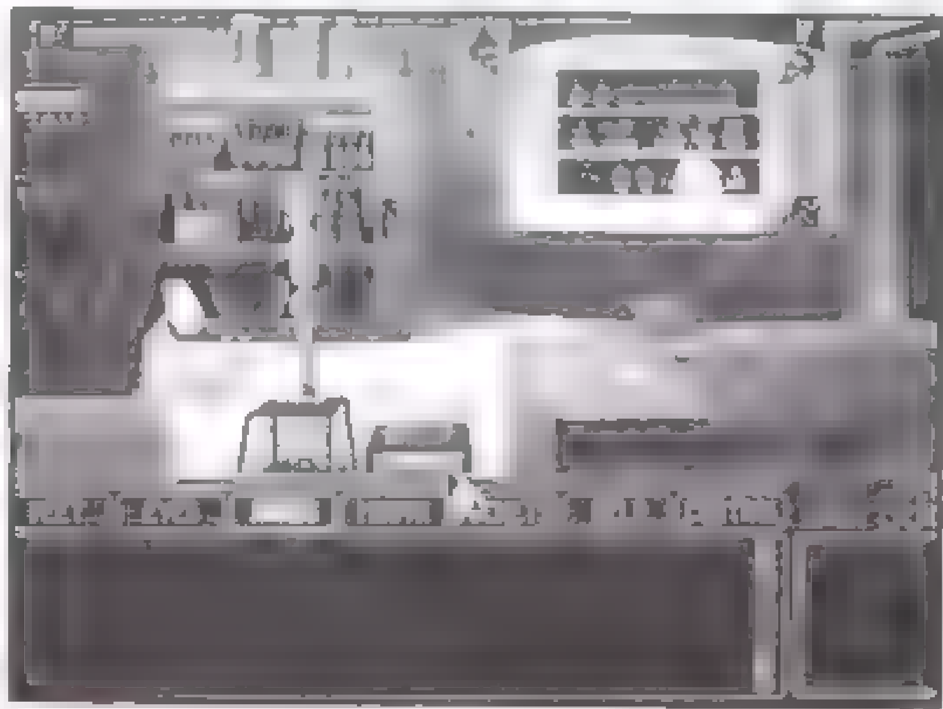
嗯！右方有輛栓在路燈旁的腳踏車，〈我伸手撿起掉落在旁的 ID 卡〉。由於不熟悉環境，我沿著街道四處閒逛，突然見到有一台長得像〝公用電話亭〞的投幣式拍照機阻在路中。心想拍張照片，證明本人來此一遊倒也不錯，〈於是便從口袋中拿出一個銅板（ buckazoid ），投入其中〉，嘿！照得還算差強人意。突然，我想到有個利用玉照的好方式，〈我打開皮夾（ pocket ），將照片貼在 ID 卡上…〉嘿！一張僞造的 ID 卡就 OK 了！



往北方走，我進入電動玩具店（ Arcade ）。剛入門那台機器後站著一位不太友善的外星人，由於缺錢用，我只好硬著頭皮向他挑戰。想想〝快打旋風〞我也玩過頗久了，應該有幾成把握吧！上機吧！仔細一看…啊！這是什麼遊戲？〝 Stooge Fighter 3 〞？名字和〝 Street Fighter 〞眞像，玩法應該差不多吧！選了人後，我拼命鬥，但終究技不如人，還是敗下陣來。我心有不甘，再向他挑戰一次，還是無功而退。頹喪的走出店外，我走入右方的酒吧（ Orion's Belt ）。我走到最右方盡頭，進入升降梯，來到二樓。〈我將 ID 卡展示給左方的人看一下〉；他們立刻被嚇得拔腿就跑，這樣才好

辦事。《我拿取遺下的水管（ hoses ）》。我稍微把水管做些調整（進入物品選單，將〝手形遊標〞使用在水管上面），接成一條。我嘗試拿起在地上的氧氣筒（ hitro tank ），但力不從心。我再用些力，終於搬到了中央的管子旁（ conduit ）。

在機器人擦桌子的時候，《我伸手從他身上偷了幾個銅板》，應該無傷大雅吧！事情做完了，我搭升降梯下去，又走回街上。走著走著，突然發現有位穿風衣的男子，行跡似乎有些可疑。我走近他，向他搭訕，了解到他就是傳說中的〝機器人狩獵者〞（ endozoid hunter ）。嗯！要我和他交易啊？爲了錢，還是硬著頭皮接下這樁交易。



我再度回到酒吧，一路走到最右方，在升降梯的右方有扇鎖住的小門。沒有東西可以阻擋我強壯的羅傑…然而，我還是用盡吃奶的力氣，在弄傷的了手指和腳跟後，終於把門踢開。進入後，原來是地下室，我的目標（機器人）就在前方，一見到我就威脅我要幫我〝整形〞…嘿！好漢不吃眼前虧，走著瞧吧！我撿起右方地上的金屬棒（ metal bar ），回到一樓。由於我注意到，從二樓到地下室的管線，照理來說是有方法連接起來的，如此一來，我便可以利用低溫的氣將敵人凍住。現在第一個問題在於我必須先接通一樓的線路。要讓老板〝忙碌〞一下，這樣我才好辦事。《我拿出 ID 卡，在老板眼前晃一晃…》，立刻在他臉上擠出了不自然的笑容，問我要些什麼。嗯！我點了〝特製酒〞（選〝 special 〞），這樣應該可以讓他忙上好一陣子了。等老板到右方去忙之後，我走進吧台內，測試了四根水管的出口處（ valves ），發現右方第二個沒有水噴出來。對！就是這個！我《用力拉扯那根水管（在出口下方施力）》，輕易地將它拉斷。接著我來到吧台左方，有兩個水管出口，我拿出水管，接於左方那個出口，再將水管的另一頭接在剛剛扯斷的那根管子上，便大功告成了！（接下來的一切動作均有時間限制，如果超過時間，老板會過來把水管拆下來，這時只要再將 ID 卡秀給老闆看，再選〝 Special 〞即可）。《打開冰箱，我把冰塊盒放入衣袋內》。



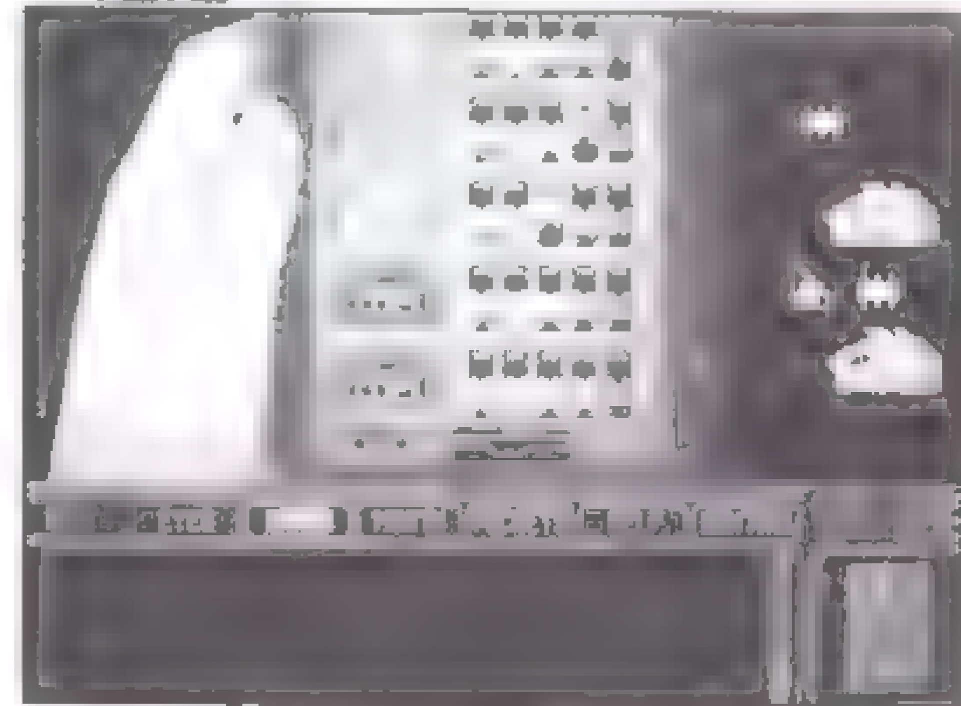
趕快由升降梯上升到二樓，我《迅速打開氮氣筒開關》，然後興奮的跑下地下室驗收成果。嘿！機器人已經被凍成冰棒了。《我拿出鐵棒（ metal bar ），輕輕的點他一下…》，哇！碎成冰塊了！事不宜遲，我立刻拿出掃把，將冰塊掃一掃，然後放入冰塊盒內。



回到一樓，我將冰塊盒放入冰箱。過了一會兒，再拿出來，這樣一來冰塊在短時間內應該不會溶化了。

走出酒吧，〝狩獵者〞已經等在外面了。我將冰塊盒交給他，不料他竟預備向我賴皮，不給我應得的報酬，在我向他威脅一番，他還是乖乖地把錢交出來。

任務完成後，心中覺得有些疲憊，再回到街上逛逛。



走著走著，前方有個矮矮胖胖的醉漢，搖搖晃晃的走著。我走過去和他搭訕，原來他就是在三代中的 ELMO！喔？又要交易了？這次倒是個不錯的條件，只要我能夠給他一瓶白蘭地酒，他願意把〝 Stooge Fighter 3 〞的密技送給我以爲回報。



我趕緊走回初來此星球的地方，進入右方的酒店（ Boot Liqure ）。右方坐著一個喝得醉醺醺的 ET ，我伸出手指，和他來個〝第三類接觸〞，倒沒有什麼事情發生。快辦正事吧！我走到櫃台前，和老闆談一談，《拿出銅板給他後》，順利買到了一瓶白蘭地。走出店外，將酒拿給胖子，他也依言把載有密技的紙張給我。我將密技看一看，上面寫得是：〝 ABBACACA 〞。

嘿嘿！去教訓一下那個臭小子吧！回到電動

玩具店，我再度向剛剛那傢伙挑戰。哇！這次的賭注是三百元！反正有〝密技〞在身，我自然毫不考慮的就答應了。

在選擇人物時，我趕緊輸入密技，果然中央有個小蓋子打開，露出了一個神祕按鈕。（用滑鼠依序選擇螢幕右下方的 A、B、B、A、C、A、C、A）。開始戰鬥了！我只按了兩三下特殊鍵，就把對方解決了，也順利獲得三百元。



唉！忙了一整天，該是休息的時候了！我走入旅舍（就是外面有位妓女站著的那間），給經理一些錢，換得了房間鑰匙。進入電梯後，來到二樓；我拿出鑰匙看了一下房間號碼，打開門正準備進入，突然有兩位怪客，二話不說就把我架走…。

唉！被五花大綁的滋味實在不太好受！我轉頭一看，發現鑰匙正掛在右方門上，慢慢爬過去，用腳將鑰匙勾下來…不幸驚動了大個子，鑰匙入了他的口袋。我再接再厲，趁他不注意時，再度伸出〝萬能的雙足〞，把剛剛掛鑰匙的釘子拔下來。有了釘子，脫困輕而易舉。《我用釘子稍微弄了一下》，便將手銬打開了。



嗯！大個子後腦有塊電路板，只要能讓它短路，就可以讓他頭殼燒壞，變成〝阿達〞了！我想起在國中唸過的自然科學，一堂課剛好沒打磕睡。將右方牆上貓王愛維斯的畫像拿下，上去活動一番，我的身體便帶滿了靜電。立刻伸手碰一下大個子後腦的電路板…嘿嘿！把他送往極樂世界了。

在電腦旁，有個 CD 架，《我在其中翻了又翻，找到了一張有意思的 CD 片》。將片子放入左方的 CD 槽內，看了一下其中內容。

在右方的除溼機上，我又找到了一塊晶片（ moddie ）。桌子上有台發訊機（ datacoder ），我也順帶放入口袋內；由於程式已經不見了，我必須重新輸入。打開發訊機，我先將所有晶片拿出放至右方，然後依照下面的組合加以重新排列：

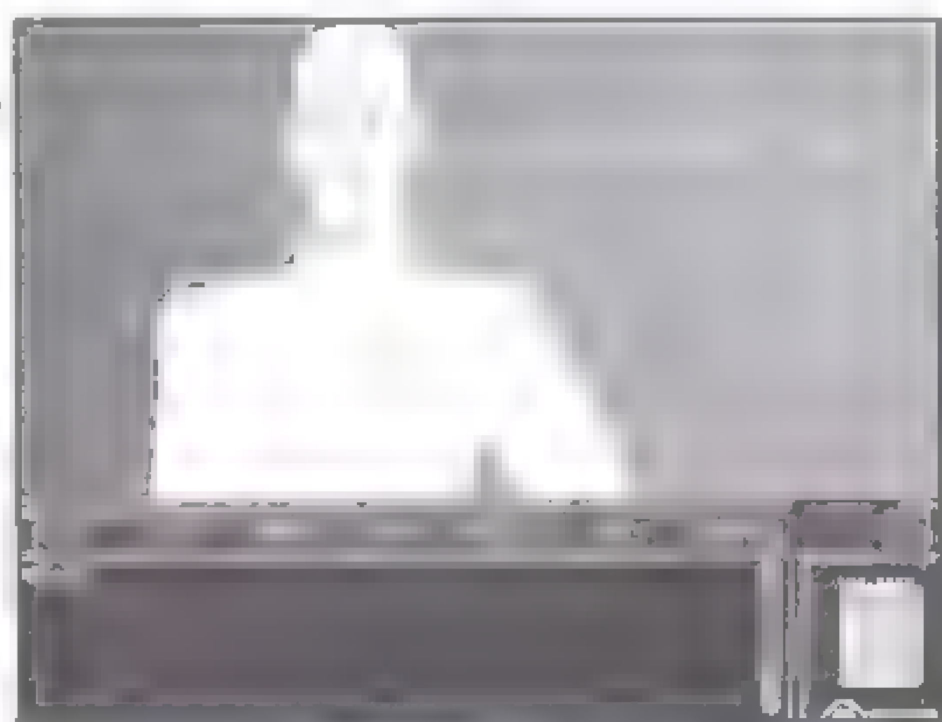


Arrah	Plate	Chip	IRO
A	RF	SPN	9
B	TT	DEN	7
C	PS	FER	1
D	FC	REP	5
E	SE	DIM	3



完成後，我將盒子蓋上，按下電源，液晶顯示幕上出現了〝 Homing Beacon 〞的字樣，但似乎有什麼力場阻隔或干擾了訊號的傳送。看來我非到室外去不可。

《我從大個兒身上取下 Keycard 》，把門打開，往外走；不幸的是，另一個同夥 Nigel 正在外面，被他逮個正著。雖然他並沒有扁我一頓的意思，但是我卻不想一直被困在其中；我在地上的箱子中翻來翻去，又找到了一塊晶片。又是動腦時間了。《我將標 Churlish 的那塊晶片上的標籤撕下，貼在〝 Burlesque 〞的晶片上》，嘿嘿…我再把這塊加工過的晶片拿給 Nigel ，便讓他誤用而開始跳起脫衣舞啦！



《我撿起地上的皮帶，拆下上面的遙控器，按下搖控器上的按鈕後，門便應聲而開》。來到戶外，我再度使用通訊器（ datacoder ），果然沒多久後一架太空艇從天而降，而出來的人竟是史泰勒（ Steller ）…。

回到船上，我一再追問史泰勒為何能及時前來搭救我，她一開始避而不答，後來終於承認她一直都在注意著我的行蹤，當她在旅舍看到我被綁走後，就設法四處追查我的位置…。談著談著，她也一五一十地把心中對我的愛慕之情表露出來。我心中實在是很怕她，又不敢得罪她，只好婉轉的告訴她我已心有所屬。眼看著她黯然去離

去，我心中也莫可奈和。

還有重要的事要做。《我打開皮夾，將皮帶上的毛髮扯下來》。將毛髮放在掃描儀上（就是一個在中間偏右，上方有紅色交叉的裝置）不料中間那個大個子竟然阻止我，我施展了三寸不爛之舌，終於把他說服了。進入放大畫面後，這次我順利地把毛髮放上去，按下〔 Scan 〕鍵，然後在掃描完成後，按下〝 Imperint Datacard 〞鍵，便可將結果印出來。《我拿起結果，放入衣袋內》。

走到左方的輸送器上，《我將剛剛的印出結果放於牆上的面板分析》，果然出現了 DNA 的所有人：〝 Nigel Rancid 〞。該回寢室了，我啓動牆上面板，選擇〝 Intra-ship transport〞，再選〝 more 〞，然後便可選擇目的地〝 Roger's quarters 〞。



回到房間，我看到牆上面板一閃一閃，知道有留言。看完了留言，我知道又有事要忙了。來到〝光波輸送到〞（ transport room ），我被輸送到〝 Delta-burksalon 〞

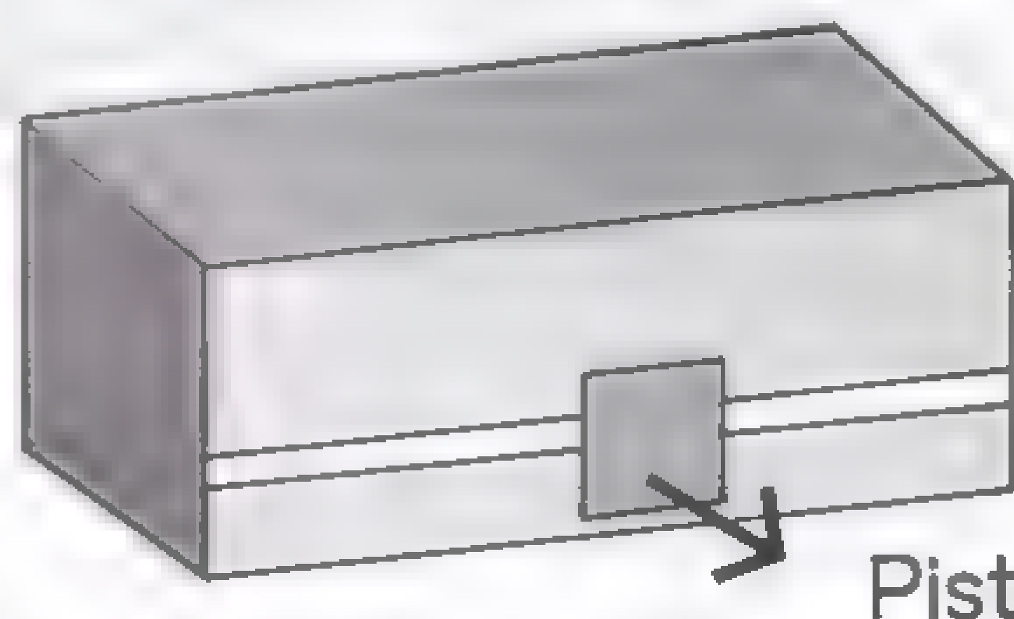
那頭老獅子對我嘮叨一番後，終於放我離去。（選擇〝 Quarters 〞為目的地）。

來到老巫婆的房間，她立刻毫不留情的開始〝整我〞。先叫我掃地（拿起掃把），又叫我放水沖馬桶，最後又叫我幫她拿藥；我心中想，一定要給她過量的藥物，讓她中毒而死，便可稍減心頭之恨了。奇怪的是，當我打開浴室內的鏡子，東翻西找，都沒有什麼藥品的蹤跡…。



突然，我聞到一般奇怪的氣味，轉身一看…哇！眞是不得了了！一股濃煙開始瀰漫於室內，轉眼之間，我有了極度的生命威脅。再回頭看看老巫婆，竟滿臉安詳的躺在床上，難道她覺得生不如死，想求一解脫，竟找我這無辜的人來陪葬嗎？嘿！我還沒結婚呢！在老巫婆的床緣（請參見附圖），我發現了一個可以救命的東西，是個〝光束手槍〞（ Pistal ），於是走過去拆下來，來到左方的門前，用力將門扳開，將〝手槍〞塞入門縫暫時擋一擋（只要把手槍對準門〝使用〞即可），在千鈞一髮之際，史泰勒突然又出現了！她二話不說，用力一推便把我推出門外，〝碰〞的一聲後，門再也打不開了。幾秒之後，巨響伴隨著爆炸的強震，我雖然大聲叫著她的名字，心中卻知道她已是香消玉殞，天人永隔了。

⊙附圖

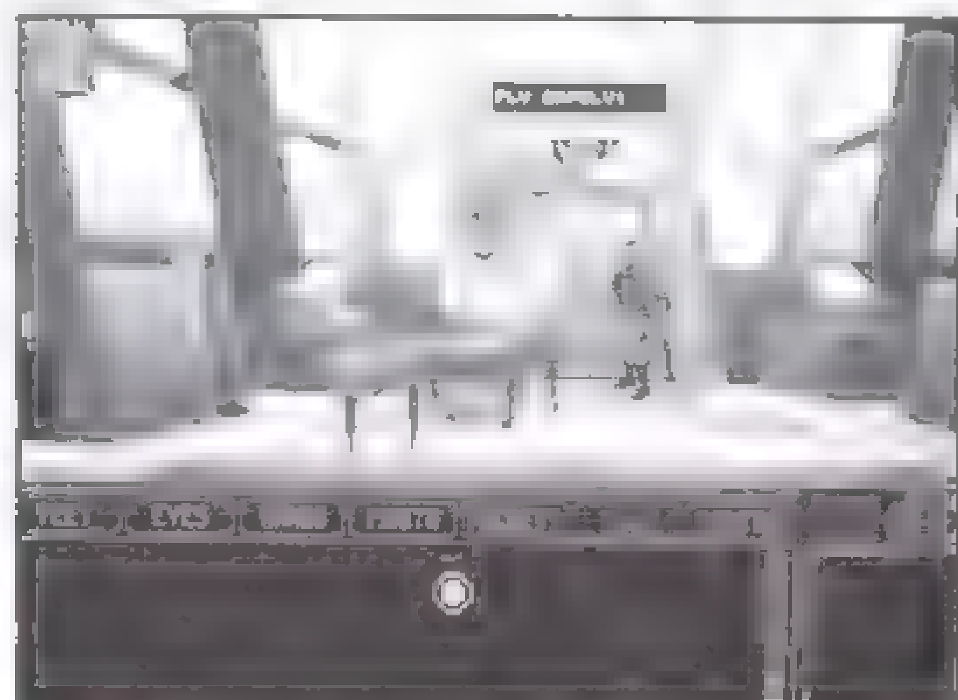


在史特勒的葬禮（請按右方的〝小抄〞，使用在羅傑身上）結束之後，我懷著悲痛的心情回到艙房（ Quarters ），似乎又有一段留言，我看了一下…什麼 ?! 竟然是史泰勒留給我的求救訊息，她看來似乎仍活得好好的，但是卻十分危險。我立刻前往艦橋（ bridge ），告訴艦長（ captain ），但艦長認為我是由於悲傷過度，已經失去了理性，要我度假休息幾天！我想一切只能靠自己了！

再度啓動牆上的面板（ Com-post Counsel ），選擇〝 Database 〞、〝 Entity Database 〞、〝 Known Races 〞以及〝 Vulgars 〞。我發現了一組重要號碼（ 5551212 ），趕緊抄錄於筆記之內。

接著我前往 Holocabana ，使用面板右方的儀器（如電視螢幕般），輸入〝 5551212 〞，然後按下〝 Enter 〞鍵。咦？怎麼出現一個莫名其妙的人，只見他口中唸唸有詞，然後對前方的人一踢…嗯！這招不錯！我暗暗記住。接著前往〝 8-rear 〞。

我和坐在桌旁的老友談一談，由於前方的命運未卜，我感到可能需要借助他的〝眼睛〞和〝手臂〞一用。雖然他心中十分疑惑，但我一再向他保證，絕對〝儘快〞，〝完整〞的把他的身體零件還給他…。



來到病理室（ Sickbay ），《我把中央儀器台最右方的小抽屜打開，取得了一劑嗎啡（ morphin ）》。這東西應該能讓一頭大象睡得像

嬰兒一樣安靜。接著我前往〝太空梭停機坪入口〞（ Shuttle bay entrance ）。

《我對右方的小個子施展剛剛學到的〝功夫〞》，雖然順利將他擺平了，但左方的大個子卻一拳就把我打昏…。

恢復意識後，我發現自己又身擊囹圄了。苦悶之餘，突然出現了一個象鼻人，送進一車食物給我，我見機不可失，《立刻伸手將所有食物都拿下放入口袋內》。在他即將離去之際，我注意到他的近視眼鏡鏡片似乎變厚的。



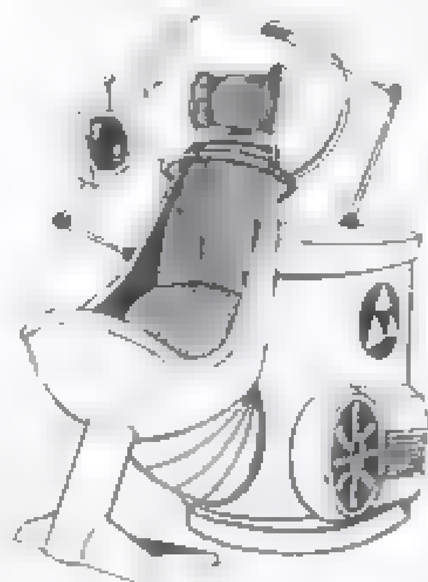
爲了脫困，我不得不絞盡腦汁，想一想可行之計。看來能利用的條件，只有他的＂近視＂以及＂食物＂。經過一番仔細〝拼湊〞，我完成了一個和我身形相似的假人（提示：組合所有的食物；像耳的東西→ Shishka-bobs→ribs→bread→ potato →melon→spagetti ，總之由下方往上開始組合就對了）。完成之後，我迅速把假人放在床上。

沒多久象鼻先生回來了，再度送入食物車，這次有〝替身〞幫我掩護，我趕緊躲入餐車下方，順利〝偷渡〞出來！我再度前往〝 Shuttle-bay entrance 〞。

這次我不再以卵擊石了，還是用智取吧！《我將嗎啡（ morphin ）注入大個子右方的漢堡內》，趕快躲起來靜觀其變。大個子不久肚子餓了，拿起來吃，眞不幸剛好拿到我〝加料〞的那個，狼吞虎嚥之後，果然不久就〝躺平〞了！不過在倒地之前，還變換了許多種外形…。至於右方那個小個子，依剛才的方法再施展一次〝喇嘛大法〞，輕易將他擊倒得分！



解決了這兩個傢伙之後，《我在小個子身上搜一搜，取得了鑰匙》。該打開大門，坐上我的愛機（偷來的）回家了，我按了右方的按鈕，沒有反應；再跑到左方按下左鈕，還是沒有動靜，奇怪 ?! 想想我羅傑船長乃宇宙間傳奇人物，一世英名怎會被這道雕蟲小技難倒？《我伸身按住右方按鈕，拿出機器手臂（ arm ），按下左方鈕…》，門果然應聲而開，喔！還有一道…再來一道…又有一道…再加一道…！這…這太誇張了吧！



進入停機坪後，《我看看鑰匙，按下上面的〝尋機鈕〞…》嘿！果然在右方有架太空梭一閃一閃，就這架沒錯啦！進入之後，我發現左椅椅背有張字條，《將字條取出來，看了一下放入衣袋內》。我按下〔 Power 〕鍵，再按下〔 ICD 〕 button ，接著要開始設定能源：（請依下述組合即可）＃1 ： Lanthanum 、＃2 ：Sulfer、＃3 ：Silver、Catalyst：Neon 、 Confirmation ：Lasagne 接著我按下〔 intiate 〕鍵，咦？視網膜辨識錯誤？《我拿出老友的眼珠，放於中央上方的黃色小燈前》，再按一次，果然順利過關。奇怪的是，在起飛前一剎那，依然有個士兵將一條魚丟進引擎中…。



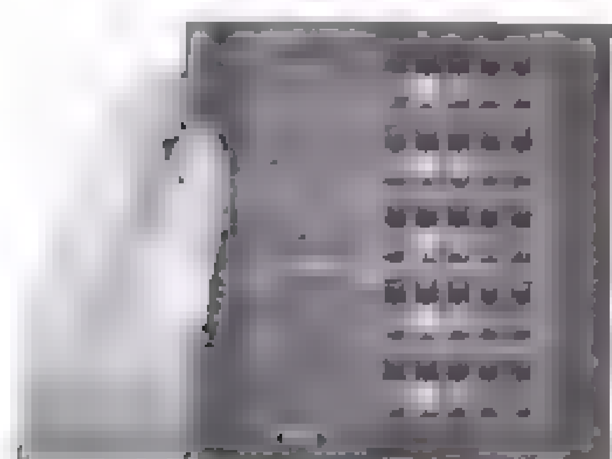
停下來後，《我按下前方閃動的按鈕，然後把中央下方的盒子打開，拿取其中所有東西》。該是修理的時候了。《我拿出 Data coder ，打開它，將下方的水晶（ dyeithuim crystal ）拿出，然後擠些黏膠（ glue ）在上方，再打開右方牆上的面板，將小水晶和大水晶結合在一起》。我回到座位上，《按下〝 Trunk 〞和〝 Hood 〞這兩鈕》。

我再打開最靠近右方座位的櫃子，《拿取並穿上太空衣，將頭盔暫放於衣袋中》。由左方的艙門出去後，我來到機尾，拿取〝求救標誌〞和纜線。我把求救標誌放於機尾，希望路過的太空船會注意到。

沒多久，果然有架路過的小太空梭停了下來，走出一位美女。我將纜線的一端拿給她，另一端呢？我先從口袋中拿出剛剛放在椅背的那份備忘錄看看，了解一下電極的連接方法，我了解到〝十〞要和〝屮〞（巾）相連接，〝一〞號要和〝〇〞相連接；接好之後（如果接錯了，選 retry 重試即可，美女也不捨的和我道別離。我想到還有一件重要的事還沒做，《走到機尾的引擎，把魚拿出來》。回到船內吧！

坐上椅子後，《按下〝 Initiate〞鍵》再度

航向太空！沒多久，來到了 Delta-Burksalon V，我起身由左門離開，進入電梯內，設定前往〝Lab A〞。由於博士在旁，行動不方便，（我先和博士談談，說服他離開此室），然後立刻（搜索電腦旁邊一個標有〝Hi-tek stuff〞的盒子），在其中找到了一個 moddie。目標已達成，我再度進入電梯，回到船上。坐上椅子後，打開電源（Power），再按下〝PTS〞鍵，接著在中間上方有個記鈕，也必須按下，便由輸出口跑出了一張圖片。再重覆一次剛剛的程序，便可輸出另一張圖片。進入物品欄，將兩張相片都分別分離成負片（negative）和圖片；



左方有個藍背景，上有白條紋的螢幕，我先把一張負片放在該螢幕上，再放上一張圖片（要嘗試一下不同的組合），兩張東西合而為一。

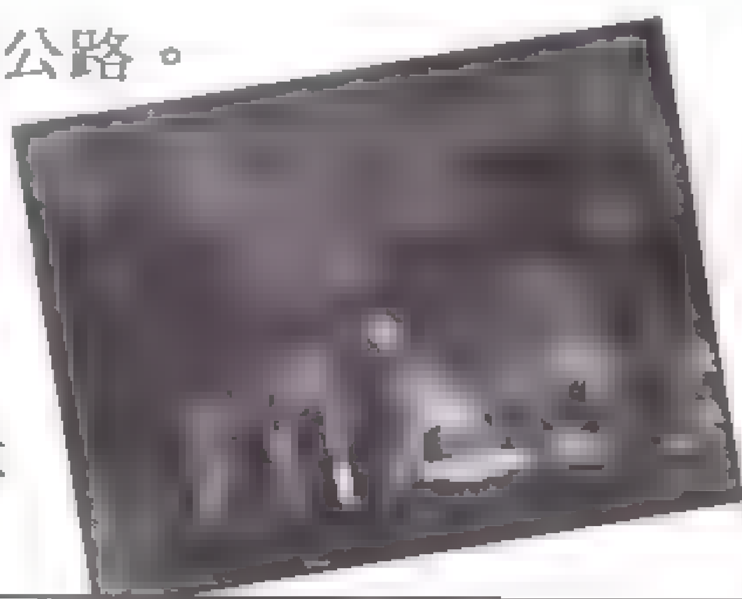
按下〝Initiate〞鍵，選擇目的地為〝Polysorbate Lx〞。來到目的後，（我要求右方的 Manuel 將我傳送（Beam Down）下去）。又回到一開始造訪的地點了。左行一個畫面，由樓梯下行，進入〝Implants and Stuff〞這間店。我和老闆談談，（看了一下左上角的牌子），發現是個好交易。於是（我拿出 moddie，以物易物，和老闆換得了 Cyberspace Jack）。

我一路走回剛剛被傳送下來的同一地點，（按了一下 Manuel 給我的送訊器），再度被傳回船上。



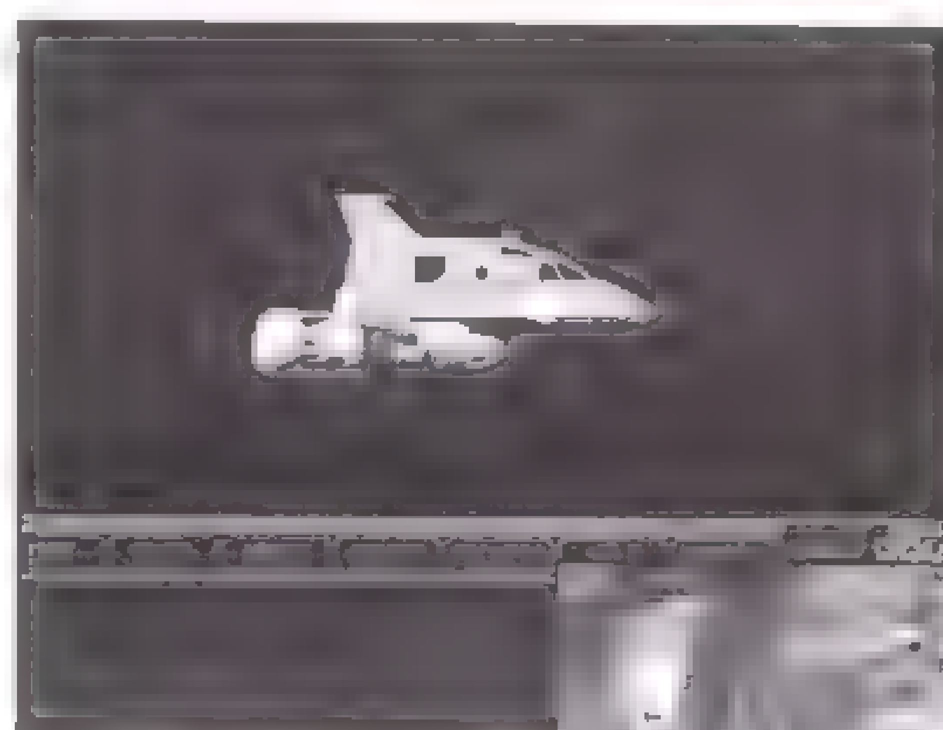
坐下椅子後，我按下〝Initiation〞鍵（若電源沒開，先按下電源），選擇了〝Delta-Burksalon V〞作為目的地，啓程前往。到達後，我依然由左門離開，進入電梯，〝選擇 Lab A〞作為目的地。來到實驗室，走到最右方，坐於電腦前的椅子上，選擇〝Cyber-Space〞，然後拿出〝Cyber Jack〞，將插頭接上…。突然之間，我被吸入一個奇幻世界中，放眼望去，四方上下，有著錯綜複雜的公路。

我沿著公路一路走著走著，眞是辛苦（有個地方被公路遮蓋住，用滑鼠選取行進方向後，要



等一段時間才會看到羅傑的人影。多嘗試幾次應該就可以抓到訣竅了），終於到達了終點，看來是一個像工地的地方。（我四處看了一看，撿起地上的起子（Screw driver）以及〝長木板〞（Plank）），進入房子內一探究竟。

什麼？房內竟然是微軟公司的視窗系統?! 我和那位面貌兇惡的小姐交涉，但似乎不得其法，她要我依照號碼先後順序排隊。好吧！（我在右方的視窗內，打開〝munber change〞，先在旁邊的號碼牌上拿取一個號碼，然後拿出起子，將〝Number change〞中的數字調整成和我所拿的號碼牌一樣）…嘿！看妳還要如何刁難我。再和左方的櫃台小姐談談，雖然她滿腹狐疑，但還是不得已讓我進入〝檔案室〞。檔案室內有幾排書架，架上標有英文字母。我依照先前冒險旅程中所得到訊息，先由〝J-R〞這個架子著手。往其尾端一路走去，來到〝R〞區。看來我長得不夠高，只好把其他抽屜拉開作為〝踏板〞（提示：在所有的抽屜中，可以打開作為〝踏板〞或是由其中拿取物品的，其〝左側〞及〝上側〞都有陰影）。在R區的第一個抽屜內，我找到了名為〝Nigel Rancid〞的檔案。打開一看，相關的檔案還有四份，分別是〝Beleauxs〞、〝Sharpei〞、〝Santiago〞以及〝Project Immortality〞。





我在各個架上找了又找，終於找全了所有必需的檔案。不幸的是，身上帶著這些檔案讓我無法離開這房間。（只好把所有辛辛苦苦得來的檔案投入〝印表機〞（就是那個畫得像印表機的圖案）內），雖然有聽到印表機在列印的聲音，但是卻沒有看到東西印出來，不知



道印到哪裏去了…。等了一段時間終於全部印完，看來視窗環境的執行效率還有待提升。　　離開了〝視窗之屋〞後，我回到公路上，這一次我不再呆呆的走那一段長長的路了。〈我拿出長木板（ plank ），架在斷掉的部份上〉，一下子便走回剛來的地方。

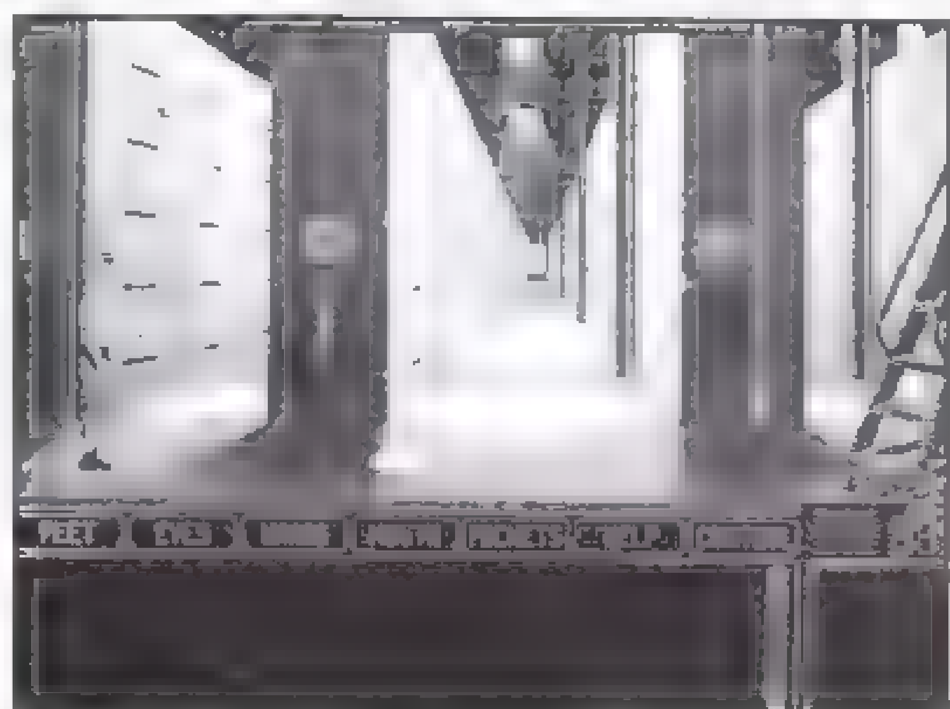


又回到電腦前，我發現剛剛送入印表機內的東西果然有被印出。〈我把散置於電腦右方的文件拿起，放入衣袋內〉。走到博士面前，我將所有文件都遞交給博士，並且再度使用三寸不爛之舌，對博士曉以大義，經過了一番溝通，博士終於告訴我所有的事實。

由於史泰勒目前已命在旦夕，我必須縮小自己進入她體內，找到 Sharpei 的〝靈魂體〞，並將之加以摧毀，才能挽救回史泰勒的性命。

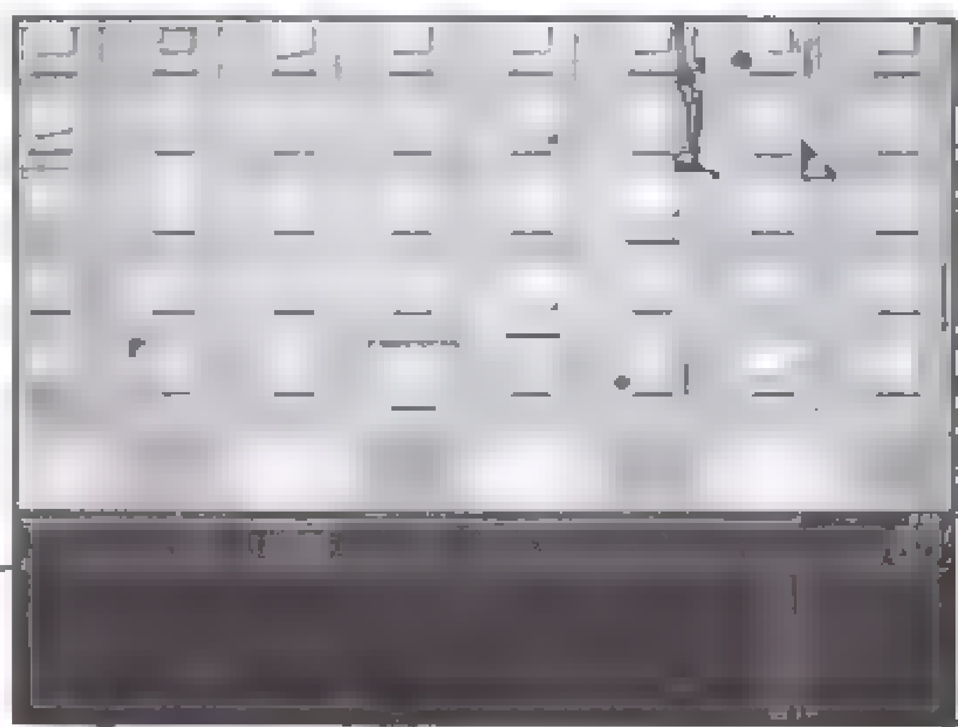
經過一段猶如〝驚異大奇航〞般的旅程，我終於來到了史泰勒的胃部附近。下船前，我仍先把 EVA 太空服由右壁櫃子內拿出穿上，太空帽我也帶在身上，以備不時之需。下了太空船，〈我把船前部的微血管以及船左翼的小血管都拿下來放入口袋內〉。走到最左方，由潰瘍處（ ulcer ）進入胃內。一路慢慢爬，我避開那些有點噁心的小蟲蟲，來到了胃底部。機不可失，〈我迅速撿起了羽毛（ feather ）、巧克力（ M&M ）、繩子（ string ）以及掛勾（ staple ）〉。將巧克力丟入胃酸池內，三顆全部丟入，胃酸便多了起來。

接下來又是馬蓋先時間了，〈我拿出繃帶（ tape ），稍微在血管上動些手腳，然後把血管接在幫浦上（ pump ）〉。接下來進行另一部份，〈我再把掛勾（seaple ）拿出，和繩子組合在一起〉。



表演時間到了，我由剛剛下來的路往回爬，在接近頂端出口的時候，拿掛勾往左上方一丟…。趕快往下爬，然後由垂下的繩子一路上爬。

來到一處，我看見有顆藥丸卡在中央，將其拔出。接下來，我拿出羽毛，對準右壁搔癢…一陣轟隆聲。我再爬回胃部，由左方的入口進入十二指腸。進入後，往南走一個畫面，然後由右方的洞穴進入右壁。接著，再由上方管道進入膽囊。我拿出幫浦，投入池中，等一切完成後，往回走，一路上撿取了幾塊膽石（ gall stones ）。往右直走，啊？這麼窄要怎麼過去？〈我拿出微血管（ alveoli ）塞入小隙內，使勁吃奶的力氣，對其吹氣…〉終於把它撐開大到足以讓我過去；再往右直走，終於來到了胰臟。〈我拿出頭盔，在地面裝取一些胰液〉。





大致上，準備工作已然完成。我一路走胃部，〈拿出頭盔，將我辛辛苦苦四處搜集的消化液全數倒在藥丸上…〉果然順利將它溶爲許多小藥丸。〈趕快拿些小藥丸放入口袋〉。再走回十二指腸，往下走，遇到了一條大寄生蟲。（請勿走太近，不然羅傑會死於非命！）

爲了順利在時限內完成使命，不得已只好先利用一下這隻大蛔蟲了！〈我將剛剛的小藥丸投給牠吃〉，果然沒多久就見牠昏昏沈沈，意識不清；趕快騎上去，開始了刺激的〝騎蟲之旅〞。

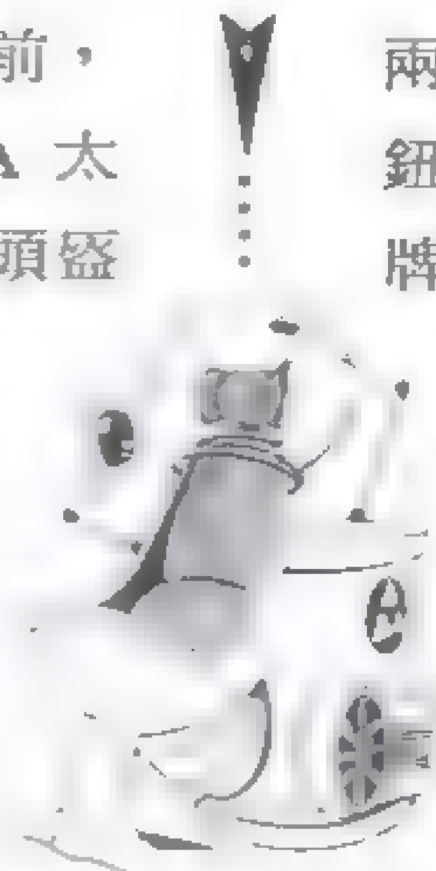
來到終點後，由右方敞開，順著管直走。在盡頭處，竟然像個垃圾堆一般。〈我撿到了一塊紅色指甲，拉了一塊銀色物體，折斷了另一樣白色東西（好像是剪刀末端）（ red fingernail , chunk of silver and paper clip ）〉。都弄完後，我再跑回到來處，騎上蟲背。

回到登陸艇前，我發現左舷一直閃著紅光，似乎有漏油的跡像。〈拿出剛剛撿起的銀色物體（ chunk of silver ）往其一塞〉，便大功告成了。

回到艇內，我坐上座位，拿出 CD 片，插入標示有〝 Subroutine Programs 〞的插槽。按下〝 Initiation 〞鍵後，我終於來到史泰勒的腦



部；在離開前，照穿上 EVA 太空服，並把頭盔放入衣袋。



走幾步，我發現必須稍做〝破壞〞才得以進入下層，（只好拿出指甲（ fingernail ），往地下一刮…）。跳下之後，我一路往左直走，來到了一處斷路。既然都已經進行到了這個地步，不硬著頭皮往前跳也不行。我閉起眼睛，深呼吸一口氣，往後退幾步，稍微衝刺一下便奮力往前跳…無奈平日運動不夠，依然在快落下前，用手趕緊攀住。（在此時，必須一直用滑鼠游標一按再按左方的地上，不然羅傑會摔死）。用盡了吃奶力氣後，我終於順利爬上來。





往左走到底，終於看到了兩隻機器人。嗯！我評估一下，自己實在並不是他們的對手。看來只好使用反間計了；我先稍往北走，然後，（拿出膽石，先往左方的機器人丟去，它會以爲是右方的機器人打它。再往右方的機器人丟去，它也相同的會以爲是左方的機器人打它）。如此交替進行，最後經過一場大混戰後，兩隻機器人都同歸於盡。我走入升降梯，按下按鈕；按下〝向下鍵〞後，我一路上仔細看著標示牌，終於找到了〝Cough Control Center〞。

我拿出 paper clip ，對著此區搔了一下…。往下降到底，又是一堆垃圾。由右方亮光處離開後，不幸 Sharpei 出現了。在千鈞一髮之際，（我拿出 paper clip ，接上右方的神經束），立刻給她十萬伏特的電擊，燒成灰燼。

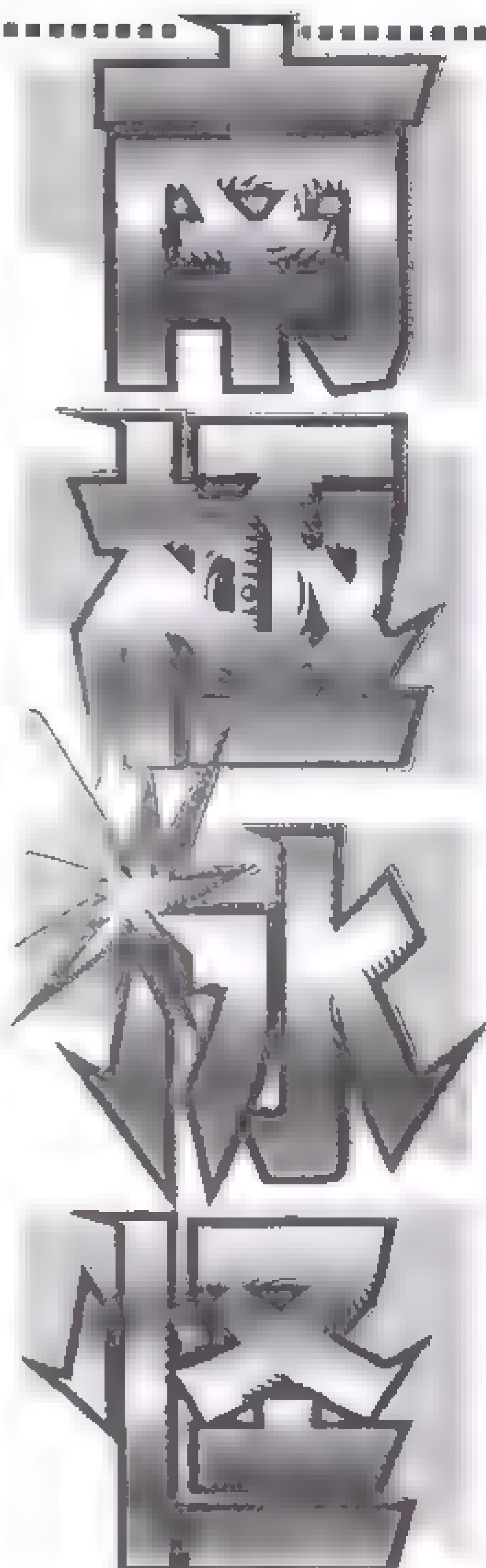
我想，一切應該結束了。不料 sharpei 的大腦竟然又突然冒出來，把我夾起；在半空中，我的生命危在旦夕，我突然想到媽媽曾告訴我，吃魚可以補大腦…（把身上那條臭魚拿出來，丟給 Sharpei 吃…）。

一切結束了！這次應該是真的結束了。沒多久，史泰勒也清醒了。我想，從沒有男人像我一樣對她的身體〝內部〞了解如此透徹，但是，縱使她救了我數次，我是否就必須因此而接納她的感情呢？唉！實在是個傷腦筋的問題？（全文完）



完全攻略

PRISONER OF ICE



／馬爾寇溫

西元1937年1月　南極洲海底

維多利亞號潛艇（ VICTORIA ），載著由一位年輕的挪威探險家 Bjorn Hamsun ，找到的兩個非常神秘的箱子。很不幸的，負責北極星計劃（ Operation Polaris ）的突擊隊卻無法拯救 Hamsun的父親 Peters ……他永遠成爲這個神秘國度的陪葬品……



「北極星計劃已完成，兩個箱子已在潛艇上，已經找到了 Bjorn Hamsun ，他的精神狀況非常危急。O'Leary上尉失蹤，現在返回基地。」

「兩個箱子是否還在冰凍的狀態？」

「是的。」

「千萬不要讓它們接近任何熱源！」

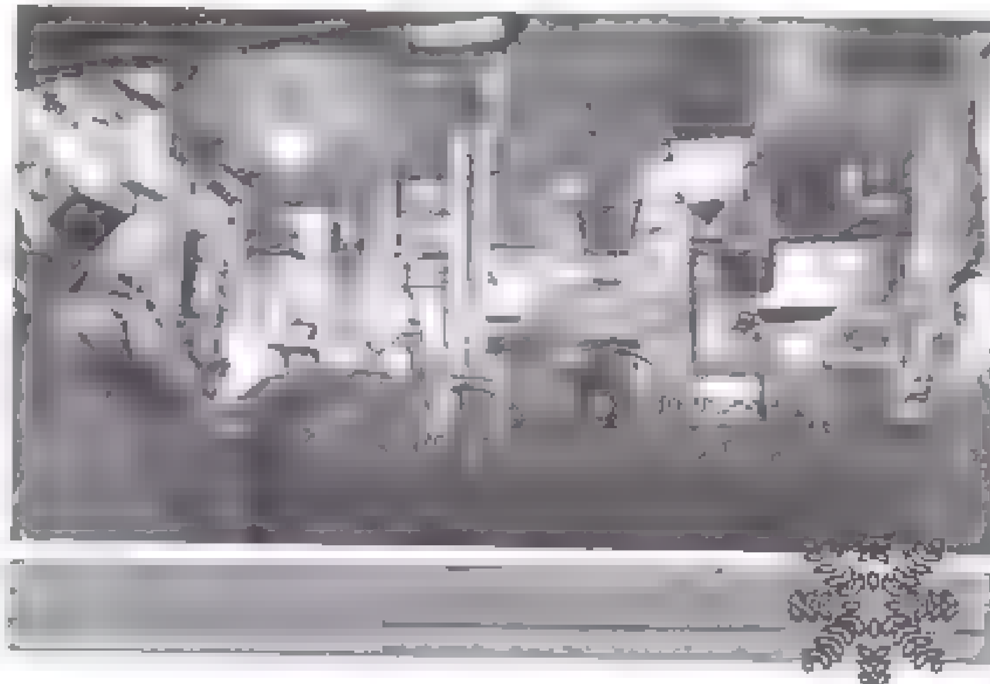
「看好 Hamsun ，他知道很多的祕密。」

「了解，結束通話。」

「 Ryan 上尉，你接替O'Leary上尉副艦長的職位。」

我（就是 Ryan ）問艦長 Hamsun 、箱子及北極星計劃這幾個問題，可是艦長卻不怎麼樂意回答，讓我覺得有點懷疑。　此時聲納偵測到有船艦接近，艦長一看不得了！是德國的巡洋艦，而且還開始丟深水炸彈，緊急潛航之後，總算避開大部分的炸彈，但艦尾還是被擊中了，艦長便要我和他一起去查看受損情形。

到了艦尾，發現已陷入火海之中，而 Jones 躺在地上生死未卜，我趕緊上前查看，「…箱子…某種東西…在箱子裡…」他話未說完就掛了。我們發現有一扇艙門被打開，艦長趕緊上前查看，發現覆蓋在箱子上的冰，因爲大火的關係已經開始融化了。此時突然從艙內伸出了一隻觸手，把艦長給捲進去了，我趕快把艙門關起來，拿起牆上的滅火器把火撲滅，這時怪物已經在嘗試破門而出了，趕緊回到艦橋。



回到艦橋，趕緊告訴 Driscoll艦長跟 Jones 的死訊以及箱子裡出現了怪物，（對話選 Lloyd ），Driscoll 一聽到，臉馬上就“撩”去了，他說納粹巡洋艦已經消失了，得趕快想辦法對付這個怪物，可惜這次的任務並沒有帶任何武器（眞是太離譜了！）這時我走到 Lloyd 的桌子前（在艦橋左上方），打開唯一的抽屜，發現裡面有一台錄音機（　A

tape record)、密碼簿(A cood book)及一把鑰匙(A key)。

記得先前問到艦長有關 Hamsun 的事情，搞不好可以從他那邊問到有用的事情，所以走到休息艙（由右側的門出去），看到 Wayne 中士在看護 Hamsun。四處看看後發現在最右邊床側的小桌子上有一條項鍊(St Christopher's medallion)。回到 Hamsun 的床前，便叫中士到駕駛艙待命，看 Driscoll 有什麼要幫忙的。

看著 Hamsun 在那邊喃喃自語的，講的也不知道是那一國的語言，聽都聽不懂，叫他也沒反應，眞不知如何是好？無聊之際拿起項鍊對 Hamsun 晃晃，居然有反應了，然後他唸了一句好像咒語似的語言「 KAA NAAMA FTAH'N CTHULHU 」，便用錄音機把咒語錄下來。錄好之後，再四下搜一搜，在 Hamsun 對面的床下找到了一雙釘鞋(An ice crampons)及一件救生衣(A life jacket)。回到艦橋之前，看到門邊擺了一隻斧頭(An axe)，順手就把它帶在身上了。

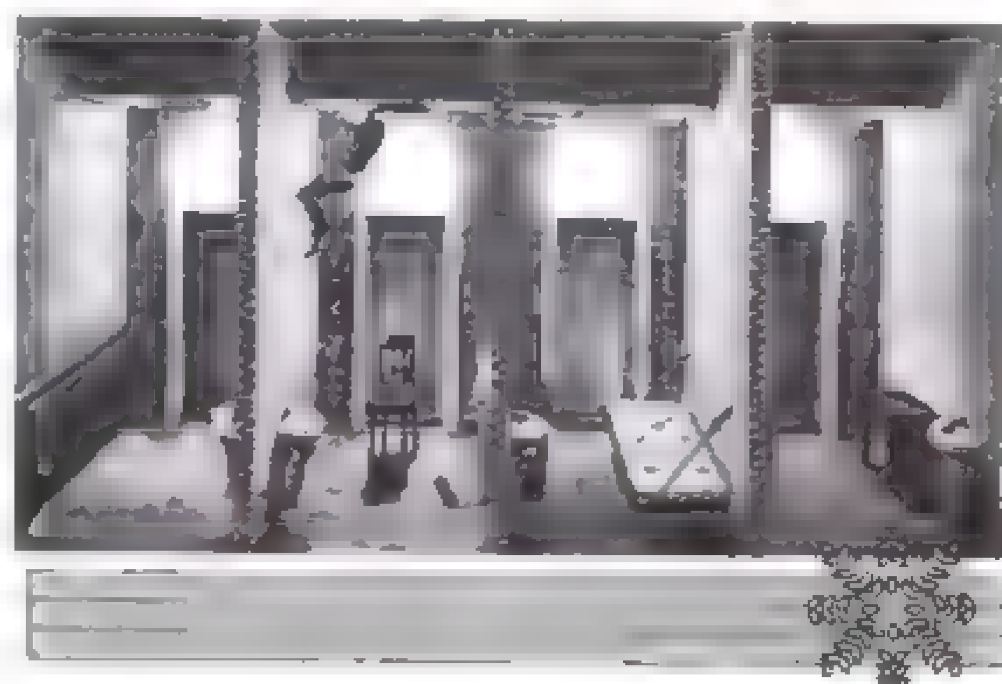


回到了艦橋，正要喘口大氣，左側傳出了一聲巨響，艙扇門飛了出來，正好擊中中士，也無暇查看中士的傷勢，因爲眼前出現了一隻從未見過的怪物， Driscoll 看得都呆了，面對這隻怪物也眞的無法可想。靈機一動，拿起錄音機，把 Hamsun 說的那一句咒語播放出來（將錄音機使用在自己身上），果然奏效，怪物消失得無影無蹤。

中士遭飛來橫禍已經掛了，這時船首傳來一陣爆炸聲， Driscoll 說並沒有敵艦跟暗礁的蹤跡，所以可能是自己人破壞的。魚雷室已經進水了，必需趕快發出求救訊號並到魚雷室去把水抽出去。我問他該怎麼發出 SOS （可不是徐氏姊妹），他說只有艦長知道頻率，或許 Stanley 會知道，於是我問那裡可以找到他， Driscoll 說在下面的引擎室，就拿了一台無線電給我以方便聯絡。

到了引擎室發現 Stanley 被鋼條壓住了，但是鋼條太重了， Stanley 說趕快用絞盤(winch)把鋼條吊起來，於是我趕快把開關打開(A switch)，再用無線電通知 Driscoll 啓動絞盤把鋼條吊起來，之後我趕緊問無線電的頻率，結果他只注意他的引擎，根本不理我，於是我再告訴他艦長的死訊，他才把頻率告訴我。離去之前看見地上有一支活動板手(An adjustable spanner)，就把它撿了起來。

回到艦橋，看到斜躺在地上的艙門上有轉盤(A metal wheel)，就用扳手把它拆了下來。此時趕快發出 SOS （使用 code book 在 radio 上），果然救援隨傳隨到，但潛艇因爲進水沒法上浮，必需想個方法送出求救訊號。跟 Driscoll 討論後的結果「當然」是我去。於是我先到左邊的艙房，發現地上全是冰，根本沒法走，便穿上釘鞋慢慢走過去，用鑰匙打開牆上的鎖(A chest)，拿到了一把信號槍。



到了休息艙，想打開魚雷室的門，可是因電路受損，門已經卡住了，回到艦橋，用斧頭劈開電路箱(An electrical box)，哇拷！一塌糊塗，研究一番之後，終於接通的電路（把開關扳成如圖所示，並把手指到的開關扳過去就成了。只要開關扳對，就會自動離開電路箱，若沒有自動離開，請再檢查一次。開關扳的方式爲只要讓上下兩端同顏色的電線接通即可，非常簡單。）

到了魚雷室，結果是汪洋一片，在魚雷上有一枚信號彈(A distress flare)，便拿了起來。在右邊牆上有個洞(A hole)，就將轉盤裝上去，剛剛好！轉了轉，就把水抽光了。接著我打開 26 號魚雷前面的艙門(A torpedo launcher tube)，再打開 26 號魚雷，使用無線電通知 Driscoll 準備發射魚雷，然後就進去魚雷裡面（又不是 007 ）。魚雷發射之後，很「幸運」的獲救了。



西元1937年 1月13日 福克蘭群島－愛德華基地

「北極星計劃已經結束，在等待遣返回華盛頓這段期間，你仍然保留原來的階級。」我問完問題之後，便在辦公室等 Quincy 。四處翻翻，打開右上角書桌的抽屜，找到了一張紙，但是只有一半，上面有密碼，桌上有一包香煙跟一份我的檔案(An ID file)，也順便拿了起來。此時 Quincy 剛好進來，沒好氣的訓了我一頓，階級大就跩，信不信我扁你！不過改天再講，先出去吧！

遊戲攻略

此時地下室發生了一件怪異的事情，Hamsun居然化成了一道輕煙溜進了通風口…

出了門有個警衛，要了我的任務指示，此時突然響起了警報，要所有的警衛都到地下室去。又沒人理我了，桌上有捲影片，剛剛 Sears 提到這是間諜「 Miss Molly 」從德國偷回來的，可能有精采的（編輯甲：亂講，丹麥的比較精采！）先拿了再講。



進去中間的門，原來是通訊室， Shaw 正忙，沒時間理我。後面在燒開水，蒸汽騰騰，於是我把檔案拿到上面蒸一蒸，相片就拿下來了。出去之後從右邊的門出去，到了大廳，從右下方的門進去，來到了一間擺滿藝術品的房間，再從另一扇門出去，到了簡報室。見到 Mc Laglen 坐在那邊，閒聊之後知道他被 Quincy 禁煙，於是我給他從 Quincy 那邊偷來的香煙，他就幫我放影片了。影片真是精采又刺激，怪物之謎已經呼之欲出了。影片看完後，拿起書架上的一本書（ A book ），居然找到的另一組密碼。

回到大廳，遇到一位醫生說 Hamsun 失蹤了，而且在他的床尾發現了綠色的黏液，並問我在潛艇上有沒有看過奇怪的黏液，然後就坐電梯走了。進去通訊室，問 Shaw 有沒有我的電報，他拿給我一份從華盛頓來的電報；「我們截聽到從德國發給愛德華基地的電訊，在基地有間諜活動，你必需儘快把他找出來。查看基地裡的個人檔案，並看緊 Hamsun 。」我問他個人檔案都放在那裡，他說放在軍械室裡。

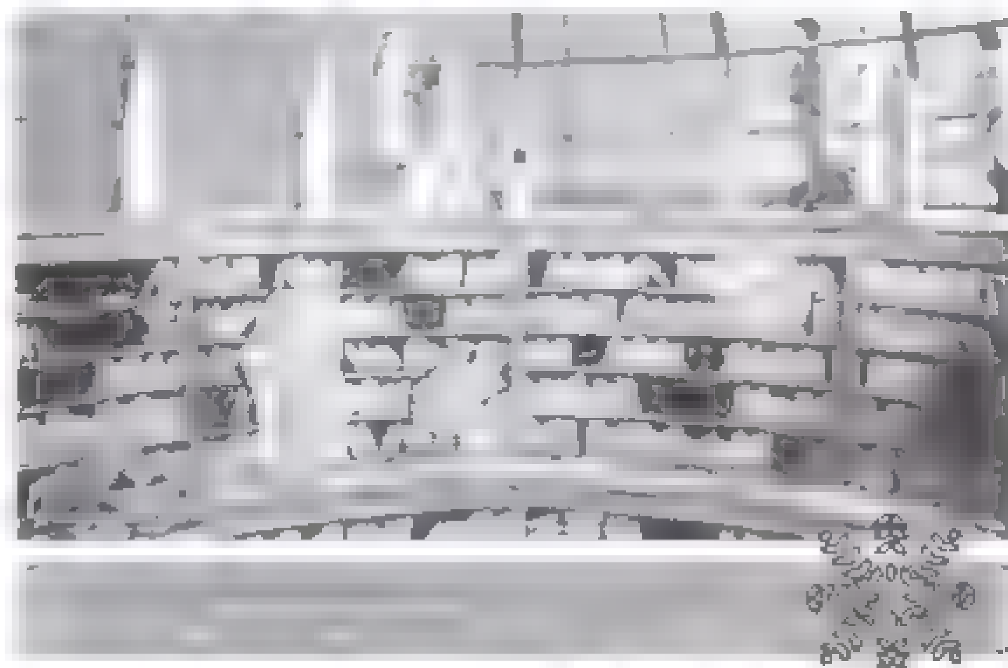
在大廳坐電梯到了地下室（按牆上的紅色按鈕），發現要通行證才可進去，於是回到 Shears 的辦公室，打開左邊的畫像（ A painting ），發現了保險箱，使用找到的密碼「 496523 」，果然打開了保險箱，把印章跟鑰匙都拿起來，並用印章在



桌上的通行證蓋章，再把自己的相片貼了上去，就完成的通行證，再把保險箱恢復原狀，就到地下室去了。

到了地下室，把通行證交給警衛，果然就過關了。先跟警衛閒聊一下，就從中間那扇門進去雜物間，在架子上有一個罐頭（ A tin ），就把它帶著，這時看到牆邊有個櫃子，打開一看，裡面居然是一具死屍，死狀非常可怖，身上沾滿了黏液。

離開了雜物間，從最右邊的門進去，原來是醫務所，跟護士掛號假裝看病，進去診療室之後，騙醫生說胃不舒服（選 Stomach ），再把罐頭拿給他看，他就進去配藥給我了，這時趕快拿起桌上的裝配說明書（ An assembling manual ），拿了藥之後就離開了。



敲敲左邊的木門，門上就開了個小窗，把說明書拿給 Finnlayson ，他非常高興就開門讓我進去了。進去軍械室之後，拿起左邊牆上的滅火器，再拿起桌上的香煙，丟進儲藏箱（ A bin ）裡，結果儲藏箱就著火了，這時趕快躲到右邊陰暗的角落（ A dark corner ）。 Finnlayson 發現失火了，待要拿起滅火器滅火時，卻發現滅火器已經不見了，他趕緊叫在檔案室裡的 Marsh 一起逃命，因為軍械室快要爆炸了。等他們出去之後，就用滅火器把火撲滅，然後進去檔案室。打開檔案櫃後卻發現所有的檔案都已經被偷走了，這時發現還剩下一個名叫 Parker 的檔案夾，這倒是蠻有意思的。

要離開軍械室時， Sears 剛好進來，還誇獎我解除了危機，然後請我到他的辦公室去，要告訴我一些事情。他說北極星計劃裡剩下的箱子已經破掉了，而且在櫃子裡發現一個人的屍體，要我留在他的辦公室裡，等他查明到底在潛艇上發生了什麼事情。

我告訴他怪物的事情，他問我是怎麼消滅這個怪物的。於是我告訴他有關咒語的事，但因為錄音機在離開潛艇時已經丟掉了，所以也沒辦法證明，所以他叫我回潛艇找看看有沒有 Hamsun 留下來的東西，或許有點用處。

回到了潛艇，想要進去艦橋，卻發現已經鎖住了。這時看到右邊地上有一條鋼索（ A cable ），就把它撿起來，然後綁在柵欄（ A bar ）上，安然走到艇首，在地板上發現一個箱子（ A floor chest ），打開之後裡面有兩支鐵棒，拿起來之後，便把它們組合起來（把另一支鐵棒放在另一支鐵棒上），就做成了一支鑰匙（ Marine key ），回到艦橋入口，就用這支鑰匙打開了門。

來到了休息艙，便翻了翻衣櫥（ Wardrobe ），果然找到了一份文件，上面記載著咒語。回到艦橋，怪物突然出現了，我趕緊走到駕駛台前，儀表

板上有個按鈕，趕緊把鑰匙插進去打開開關，警報聲便響了起來，趁警報聲讓怪物分心時，趕緊離開潛艇。

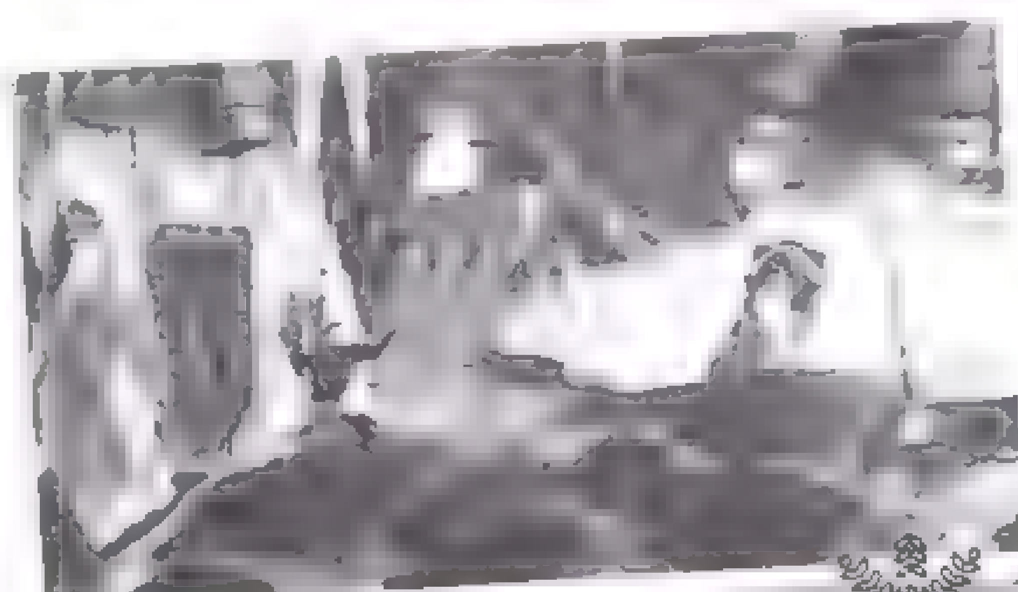


回到了大廳正準備要去找 Sears ，被警衛攔了下來，他說無線電操作員被殺，通訊室也被破壞，更糟糕的是 Sears 失蹤了。這時醫生出現幫我解了圍，並請我到醫務所。然後他叫我看 Hamsun 的血液採樣，透過顯微鏡看到非常怪異的現象。醫生說血液裡有著非人類的細胞，並且在 Hamsun 被送回來的時候，他的手上握著一本奇怪的小册子，上面記載著阻止怪物的方法，上面說只要在地上畫出五星芒，就可以阻止怪物，並且有一顆 Mnar stone 可將怪物送回牠的空間。

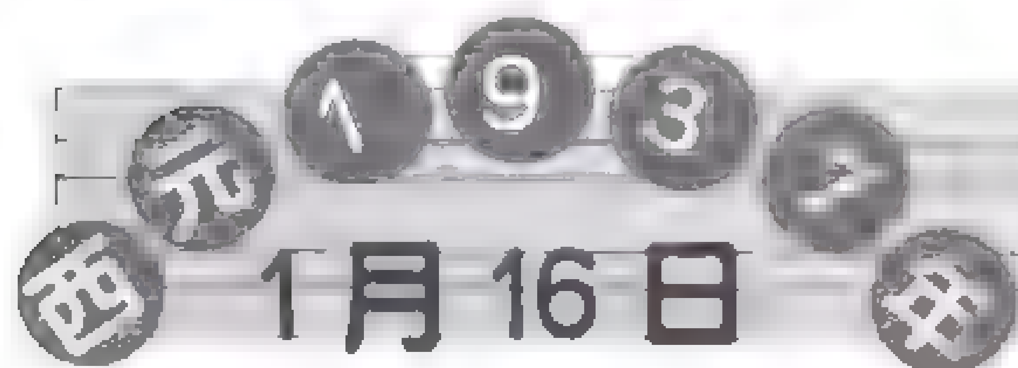
此時護士非常驚惶的從隔壁療養室跑出來，我趕緊過去查看，看見 Quincy 倒在地上，而且怪物在他後面， Quincy 這時叫著「石頭…石頭在地圖後面…」然後就被怪物一口吃下肚了。我趕緊在地上畫一個五星芒，果然阻止了怪物。離該療養室，看到醫生的桌子上有一支注射針（ A needle ），便拿了起來。

回到 Sears 的辦公室，檢查了南極洲的地圖，發現地圖中央有一個紅色小孔，就用針挑了一下，果然打開了地圖。裡面藏了一塊石頭跟一份祕密文件，全部拿走後，趕緊回到診療室，拿起石頭對準怪物，就送牠回老家了（使用 Mnar stone 在自己身上）。撿起地上的文件，原來是 Quincy 的檔案，整件事已經很明顯了。

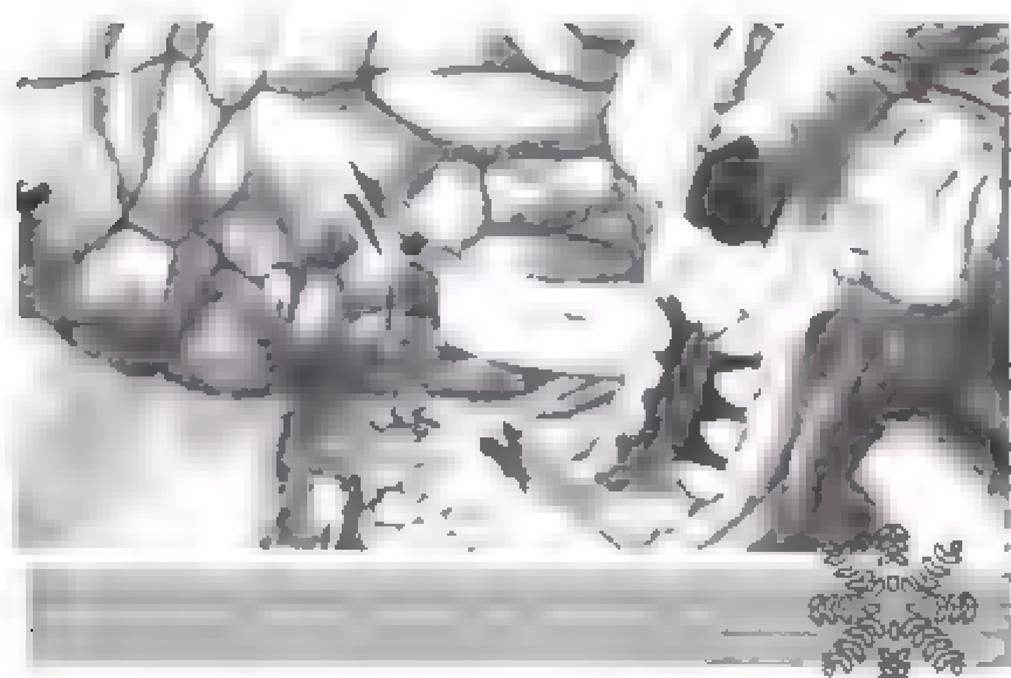
醫生說我在地圖後面找到的祕密文件經過解碼後發現是來自 Schlossadler 的納粹基地， Sears 是叛徒。接著我便去調查整件事情。來自華盛頓的電報：「文件經過解碼之後，發現了 John Parker 的線索，他是一個魔法儀式的專家，而且是 Hamsun的老朋友，一本在布宜諾斯艾利斯的圖書館裡的 OTR 2832 參考文件是很重要的線索，儘快找到 Parker 或參考文件。」







西元1937年1月16日 布宜諾斯艾利斯



到了圖書館，看到有一個展示櫃是空的，便問管理員發生了什麼事情，他說原本上面展示一塊非常有價值的石盤，但昨天卻被偷走了。接著我就告訴他我要找 OTR 2832這份參考文件，看來矇對了，他便讓我去見館長，我看到有一位小姐在門口等，我便問她是不是也要見館長，詢問之後才知道她是 Parker 的女兒Diane ，她爸爸失蹤了，於是我便和她一起去見館長。

詢問館長之後才知道，原來 OTR 2832 是一份非常古老的研究文件，在 Miguel 手上的是唯一的複製版本。而 Parker 在這邊從事太陽石盤的研究工作，但他在太陽石盤被偷時也失蹤了，所以現在警方把他列爲頭號嫌疑犯，而館長並不相信，他認爲 Parker 可能因爲某種原因把太陽石盤藏了起來，接著他便請 Miguel 敘述一個古老的 Xiclitchli 朝代的傳奇……

聽的正津津有味，突然一個拿著槍名叫 Hardland 的人跑了進來，伸手便要太陽石盤，管理員勸阻之際，已成爲槍下亡魂，在千鈞一髮之際，「我」出現了！拿著一把大槍就把搶匪凍結掉，說了一句莫名其妙的話就消失了。還未搞清楚之際，館長說警察馬上就到了，叫我們趕快躲到密門裡。警察找不到我們，就把館長他們帶走了。

我們從密門出來後， Diane 說看能不能找到一些線索，於是我便跟著她去。來到了一間圖書收藏室，她說必需找到三個機關。我先拿起在牆角的手杖（ A stick ），再拿起門邊的幾本書（ A pile of books ）。我在書架上摸到了一本書（ A book ），打開的機關，出現了一條通道，便叫 Diane 一起進去。來到了上層，有一把梯子，但梯子有支橫木壞掉了，我就用手杖代替，就可以爬上去了。

到了上層之後，在書架中發現了一個空位（ Empty spaces ）蠻可疑的，於是我把先前撿到的三本書由左到右依序爲 Sophocles 、 Shake-

speare、 Goethe ，擺到書架上，結果居然在書架中出現了階梯，於是我們又到了上一層。在這一層我走到最右邊，找到了樓梯，便上到最頂層。在這邊我轉了轉最右邊的雕像，結果在其中一尊雕像打開了一道暗門，裡面放了一把鑰匙，打開了門，我們便來到了陽台。

到了陽台 Diane 說她曾在她爸爸的桌子上看過這三尊雕像，我仔細的檢查這三尊雕像，發現在最右邊的雕像手中握著奇怪的石盤，於是我從最左邊的雕像爬上去，跳到中間的雕像，再拿起石盤，果然發現了太陽石盤，於是我便把它拿下來。這時突然冒出來三個人，手裡拿著槍，原來是納粹走狗，結果就是被他們押回去了。



西元 1937 年 1月17日 Schlossadler 基地

一轉眼，已到了監獄裡頭，隔壁突然傳來一陣摩爾斯密碼，意思叫我挖牆，有很重要的事情要告訴我。我看到桌子上有餐具，便拿起湯匙（ Spoon ） 挖牆（需避開警衛查房），隔壁的人原來就是 Parker ，他告訴我一個非常駭人的故事，納粹準備用邪惡的力量統治全世界。眼看著他們一個個被帶走，卻無法可施。



過了一會，納粹軍官 Dietrich 進來，要我簽一份假文件給華盛頓，這樣才保我不會受嚴刑及救我的三個同伴，只給我十分鐘考慮。看來只有拼一拼了，我用他給我的文件塞住水槽，然後把水打開，接著拿起椅子，趁警衛進來的時候把他打昏（站的地方離門遠一點），在他的身上搜到了牢房的鑰匙，我趕緊用鑰匙把門鎖起來，然後把桌子拖到中間，再把椅子擺上去，接著爬到上面，用鋼筆把通風口打開，我就溜進了通風管。

我一直向前爬，爬了不知多久，突然腳下一空，整個人就往下滑，掉到一個非常奇怪的地方，四周充滿著岩漿，而且還有怪物凍結在冰裡面。我發現在牆上有一道石門，上面刻著一個人把某樣東西放進名叫 Titan 的石像裡。我想把門打開卻沒辦法，這時我看到了石筍（ A stalagmite ）覺得可能另有玄機，過去一扳，門居然開了，裡面有紫水晶（ Amethyst ）跟紅寶石（ Ruby ）。

我往前走，來到了一個怪異的石像面前，但它的眼睛是空的，於是我把兩塊寶石放進去，它的嘴巴居然打開了，還發出詭異的綠光，也沒別的路好走了，硬著頭皮進去，結果被傳送到另一個地方。

我往前走，發現了一台礦車，裡面有一支鐵棒。想推動礦車，但車輪卻被冰給凍住了，無法可施，四處逛逛，這時發現了一個石塊（ A stone ）有點鬆動，便用鐵棒把它撬開，岩漿便汩汩流出，於是我把鐵棒伸進岩漿中加熱，然後用鐵棒把車輪的冰溶化，用力一推，礦車總算動了，而且鐵門也打開了。

高興之餘，有塊冰居然溶化了，跑出了一隻怪物，我趕快跑進門內，來到了一間控制室，這個房間根本沒有出路，靈機一動，用鐵棒卡住通氣口的葉片（ A propeller ），果然順利過關。來到了一個通風口，這時看到了令人驚訝的一幕。

Dietrich 跟 Narackamous 從一道太陽之門中出現，而且述說「 Great Old Ones 」的 到來，然後警衛帶來了我國的間諜「 Miss Molly 」，把他推進了太陽之門。這時 Dietrich 唸了一句非常耳熟的咒語，擔心的事終於來了，他召喚了一隻怪物，然後就進入太陽之門了。

已經不能在等下去了，我踢開通風口的門跳出去，但此舉也引起怪物的注意，我趕緊拿起從 OTR 2832 中得到的一張紙，上面記載著咒語，趕緊唸出來，怪物就被我鎖住了。這時發生了一件奇怪的事，我居然飛了起來，而且飛進了太陽之門。



西元 2037 年 1月17日 Schlossadler 基地

眼前一亮，看看四周，我居然來到了未來，太離譜了！在這邊我撿到了 Nitrogen charge 、barrel 、 butt ，三塊槍的零件。我看到最右邊有一台電腦終端機，便打開來，結果看到驚奇的一幕，也解開了我的身世之謎，我居然是 Howard Philips Parker 的兒子， Yan Parker 。



來到控制台前，在上面找到一個電池（ A battery），看到一個掃描器，但卻沒有電源，於是我把電池插進去（ A slit ），然後按下左下角的紅色按鈕打開電源，這時螢幕上出現了一支槍的解說圖，然後我把 Barrel 、Butt 及 Middle section「放進」螢幕中，結果組成了一支叫做 F.N.D. 的冷凍槍。

在左邊有一塊大石堵住了櫃子的門，所以我便拿這塊石頭來試槍，果然威力無窮。在櫃子裡我拿到了拷貝的太陽石盤跟 Mnar stone 。然後我便走進了太陽之門（使用太陽石盤在自己身上），回到了原來的世界，卻看到怪物在那邊囂張，二話不說，再拿起那張紙唸出咒語，果然又鎖住了怪物。然後我便向他們述說這段奇特的經歷，便將他們送進太陽之門回到艾德華基地。

臨去之前，我的祖父告訴我必需到 Illsmouth 村莊阻止 Dietrich 跟 Narackamous 召喚「 Great Old Ones 」回到地球，於是我又進去太陽之門，回去拯救「我自己」。時光回到我剛到布宜諾斯艾利斯的時候，一切的事情又重演，我拿起槍將 Hardland 「冷藏」起來，然後又傳送到另一個地方。



西元1937年1月18日 Illsmouth 的 Narackamous 魔法師大廳

來到了奇怪的大廳，看到牆上有個拉環（ A pull-ring ），一拉之下，出現了一個石碑，上面刻著奇奇怪怪的圖案，還可以移動組合，試了好幾次之後終於試出了真正的組合，上下的組合分別爲 Prisoner 跟 Ice 、 Cthulu 跟 Air 、 Dragon 跟 Water 以及 Nyarlathotep 跟 Fire （只要一個在上，一個在下即可）。結果出現了一本書，上面擺了一塊石頭，跟我身上那塊石頭很像，下面還有一個空位，於是我把身上的那塊石頭也擺了上去。

書起了驚人的變化，而且在我的身後出現了兩個「人」，分別是 Lord Boleskine 跟 Narackamous ，接著在我的手中也出現了一把神劍。我拿劍朝他們兩個砍了砍，就跟我說了幾句話，原來是欠扁。拿起了書，門也打開了，於是我便走出去。

在門外有一艘小船，跳上去後，便要與 Sears 對決。跟電影一樣，對決的時候話總是一堆廢話，問了他幾個問題（第一個： Howard Parker ，第二個： John Parker ，第三個： Great Old Ones ），看準時機，砍斷身後的繩索，結果燈掉了下來把 Sears 砸死了。來到了一個洞穴，因爲剛才的爆炸，引起連鎖反應，所以四周都起火了。

在牆上刻有三個面具，我用劍把最右邊的面具砸破，結果流出了黃沙把火撲滅了。我走了過去，看到一個很大的頭，嘴巴裡有的門卻打不開，於是我四周仔細的找找，發現在面具那邊的地板（ A flagstone ）另有玄機，一踏下去，門果然應聲而開。



經過門來到了一片大草原，狂風四起，前面有人在作法，趕緊前去，果然是 Dietrich 跟 Narackamous ，這時 Narackamous 唸了一句咒語，頓覺得不妙，便拿起神劍（將劍使用在自己身上），消解了咒語，他們仍不死心又唸了兩次，但都被我消解了。接著 Dietrich 戴起了面具，我的神劍就消失了，這時身上只剩下一本書了，也別無他法，便把書丟到中間的石柱旁（ Center stone ），這本書果然是他們的剋星，結果他們自取滅亡，掉入了無盡的深淵。巨石陣也沈入了地下，而我也被傳送走了。

這件事雖然已煙消雲散，但時光的交錯並不是我們所能理解的，但有一個事實卻不會改變，時光永遠在重演，不管是過去還是未來，都是我們自己造成的，所以每件事一定要三思而行，免得到時候得爲了以往的過錯疲於奔命，這就太累了。



遊戲攻略

COMMAND & CONQUER

終極動員令

攻略手札　作者　賈卓倫

前　言

中文翻譯作《終極動員令》的即時戰略遊戲─COMMAND & CONQUER（以下簡稱爲C&C），雖然以前作《沙丘魔堡 2》的程式引擎爲主架構，但又因爲增加了許多強大的新功能及更方便的操作介面，所以再度造成了即時戰略遊戲的轟動。本篇攻略的寫法並非以過關爲主，而是就建設、礦產、武器、戰術、攻略重點、熱鍵功能及網路連線對戰等各個方面作分析；在開始前要先強調的是，關於這些經驗純粹是依筆者個人觀點寫成的，如果有什麼錯誤或過於主觀的地方，希望不會引起讀者諸君的不便，請大家多多包涵。



基地建設

將 MVC 蓋在一個安全、腹地夠大且擁有豐富資源的地方，是進行本遊戲的第一步。此處的重點是先控制你的部隊（最好是高機動性的車輛）謹慎地到附近探查，擴大能見視野，俟尋獲擁有廣大腹地與豐富礦源的所在後，再將 MVC 開過去，於此處開始建築主工廠及其他設施。要小心的是，當部隊還不夠強大到足以防衛住自己的基地時，派出去的偵察部隊最好不要太深入敵方領域，否則先引起敵軍發動攻擊，造成的傷害對我方戰力何嘗不是一種損失？！

當主工廠建築完成後，緊接著就要建築發電廠；因爲電力的不足，將會使整個生產線速度變得非常緩慢甚至停擺，這樣不只會浪費多餘的時間，更容易會加大敵我雙方戰力的差距，很可能會使我方居於劣勢。所以得一直維持著足夠的電力，才能夠確保各種設施的正常運作，這在網路連線對戰時，更能體會其重要性。



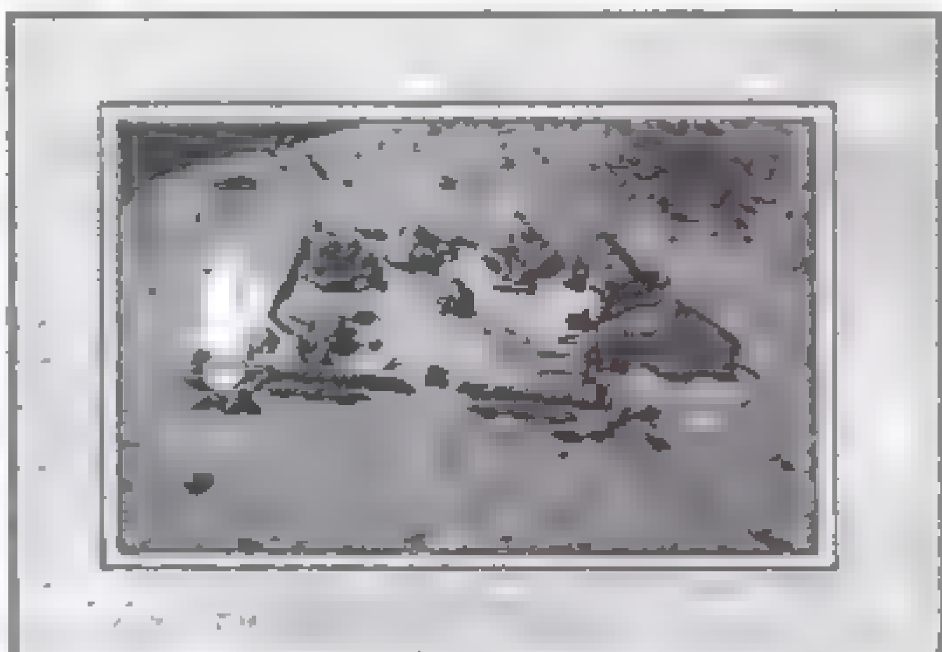
接下來就依序地建造精煉廠、兵營，等過到了一定的關卡後，開始能夠建造武器工廠、修理工廠以及各式各樣的攻擊與防衛武器。在這裡特別要注意的是，根據遊戲的設定，某些武器需要先建造某些特定的設施後才能開始生產，所以瞭解一連串的生產順序是非常重要的。在本文後筆者將會列出簡單的生產順序表，以方便大家參考。

除了主工廠、電廠、精煉廠等不可或缺的建築物外，通訊中心也相當的重要，它可以在右邊的選單上，顯示出能見範圍內所有的我方、敵方部隊、礦區、河流及地形概況等（按下滑鼠右鍵可以控制地圖的縮放），讓你能清楚地掌握現況。

礦產資源

礦產是製造所有物件的資金來源，可以說是 C&C 中最主要的勝利關鍵。蓋完主工廠與電廠後，建造精煉廠並利用採礦車採礦來提煉資金，視當時情況的不同，要有不同的因應措施。在剛開始的幾

個關卡時，有一座精煉廠及一輛採礦車採礦可能就已經綽綽有餘了；但是到了後面的關卡，相對的難度及敵人數量都會有所增加，而地圖上的礦源也一定會增加，這個時候再多建造精煉廠或是擁有兩輛以上的採礦車是必要的。在網路連線對戰時更能明顯的看出，確保礦區並迅速採取大量礦產者的人，勝算將較其他人高出許多。

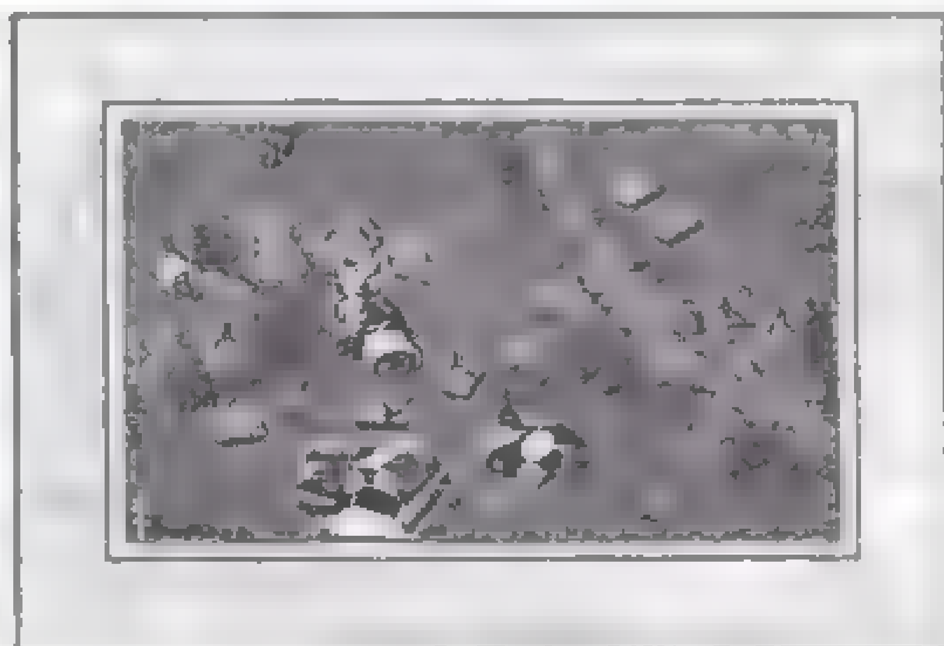


關於礦源區，除了建築物不能建在其上頭，還有人也不能站在上面，否則不論是哪一種士兵站在礦物上，生命值都會逐漸減少直到死亡，連敵人都不能例外；但是除了人之外，不論是何種車輛，礦物對它們都絲毫沒有影響。也正因為這樣，我方可以利用移動迅速的輕裝甲車，來引誘敵方士兵，讓他們通過廣大的礦區以削減其戰鬥力，再予以殲滅。

武器比較

C&C 遊戲中的武器，很多都是以現代的武器為準，不過還是有較先進概念的武器登場。其實關於武器介紹，在說明書中都有大略的介紹，所以與說明書一樣的，筆者在此就不再重複；以下就遊戲中部份武器的性能、用處及注意事項作簡單的說明，希望能帶給大家一些幫助。

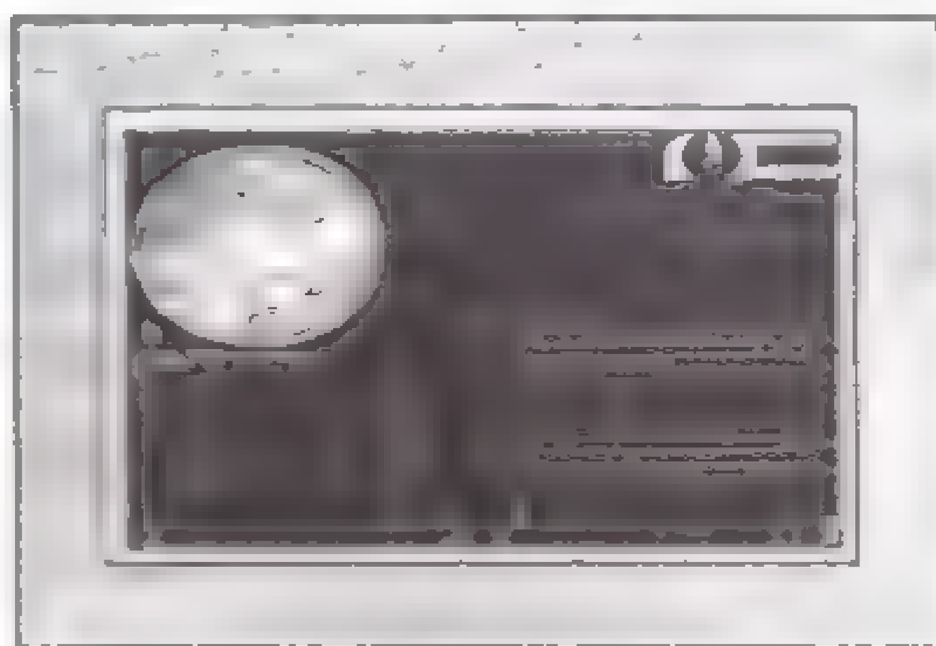
GDI



在圓形的識別徽章上，以一隻金黃色飛鷹作為精神象徵的全球防衛組織，簡稱 GDI 。就雙方的軍力與武器的種類就可以輕易的看出， GDI 以攻勢為主，重視武器火力，而防守則為輔助，因此防衛性設施也較單純；但即使如此， GDI 的防禦能力也不算差喔！

擲彈兵：此兵種是遊戲開始初期，部隊中的攻擊主力。價格上只比機槍兵略貴一些，較火箭筒兵則又便宜許多，所以擲彈兵價格適中，攻擊力又強，是各位玩家於戰爭初期最好的選擇。集結十個以上的擲彈兵，對攻擊敵軍士兵、車輛及建築物，都有很大的功效。

Humm-Vee：擁有高機動性的悍馬車是各位玩家在任何一個關卡剛開始，地圖還是一片黑暗的時候，用來偵察及擴大能見範圍的最好工具之一。但要注意的是，悍馬車所裝備的7.62mm 的機槍，不管對士兵或是車輛而言，攻擊力實在太弱，所以千萬不要太深入敵方陣地；即使不小心進入敵軍攻擊範圍，以悍馬車的速度，也能夠輕易逃脫，除非碰上 NOD 的雷射防衛系統。（但在網路連線對戰時，初期由於兵力的關係，大家的防禦都會有一些漏洞，如果不趁此時派輛悍馬車當作神風特攻隊般地作自殺式的偵察，待進入戰局中期，防禦設施相繼完成後，屆時就算用自殺式偵察也不易收到任何成效）



APC ：裝甲運兵車，顧名思義是用來搭載及運送士兵，關於此種車輛於後文的戰術提示中仍有提及，在此先不多作介紹。不過有些玩家可能還不知道，裝甲運兵車也可以輾人的喔！

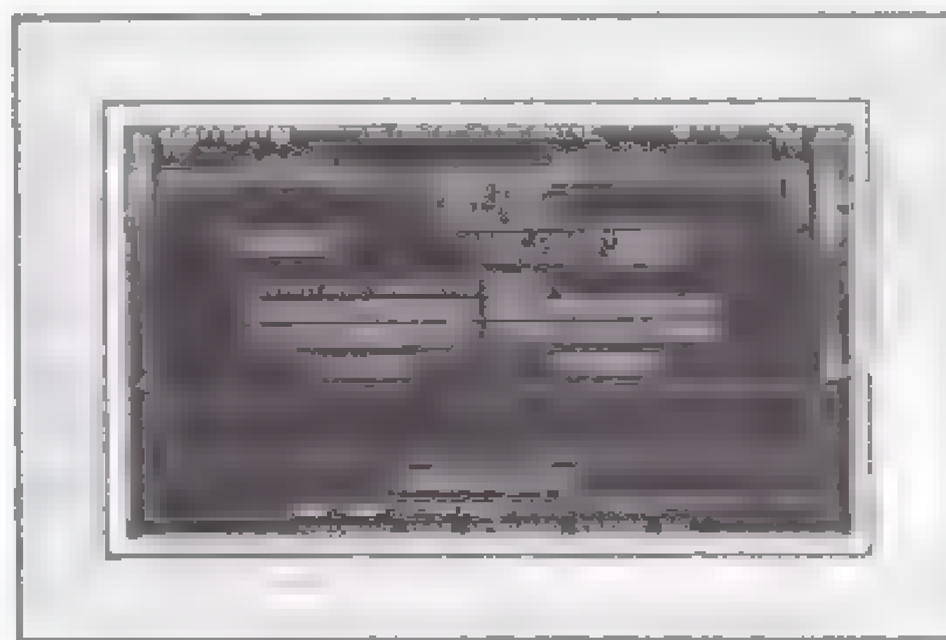
M1A1 ：此種中型坦克是戰爭中期，當 X66 重型坦克尚未出現時，部隊的最佳及最強攻擊主力；雖然行動較慢，但是 120mm 巨砲的強大破壞力，以及配備厚重的防禦裝甲，是敵軍同時期車輛所無法比擬的重型攻擊武器。

MLRS ：此種配有 270mm 火箭，屬於遠距離攻擊武器的多管火箭車，對於敵方裝甲車具有很大的破壞力，是輔助我方坦克攻擊時的最佳幫手，還可以對空攻擊。可是由於裝甲極薄，防禦力非常弱，所以盡量避免單獨行動，而且也不適於近距離作戰。

A10 ：將 NOD 的對空飛彈台都解決後，GDI便可呼叫 A10 轟炸機前來轟炸。其擁有強大破壞力的固體燒夷彈，是個很好的輔助攻擊武器，可惜呼叫一次就要等個大半天才能再次使用。

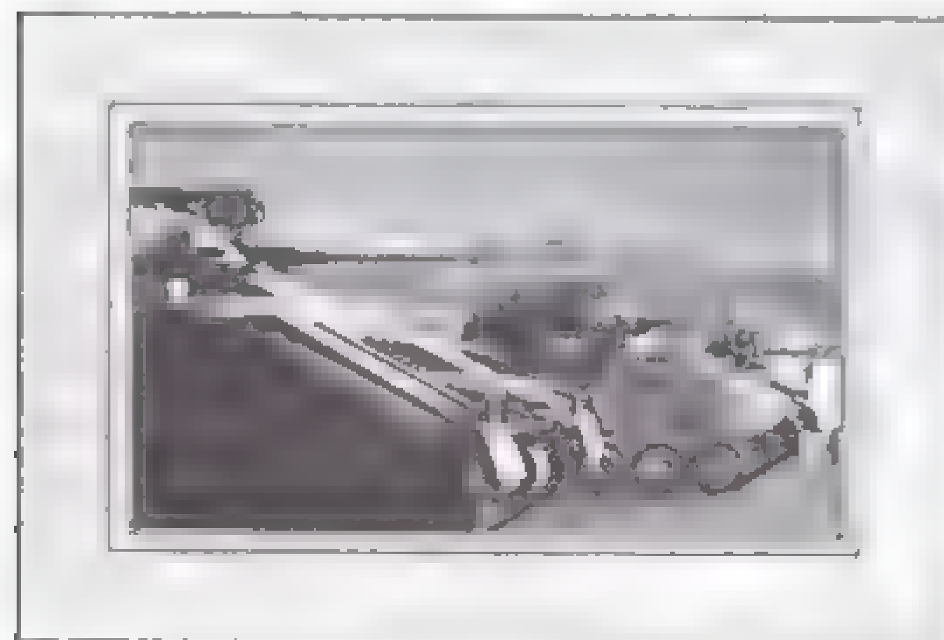
Orca ：專屬於 GDI 使用的戰鬥直昇機，裝備有 30mm 機槍及 Fang 火箭（感覺上只有火箭），是一個相當好用的機動打擊部隊，只可惜有彈數限制，用盡所載的彈藥後，不管有沒有擊毀目標，都會自動回歸停機坪補充；而且要小心任何屬於火箭系的攻擊武器，它們都擁有防空能力（包括火箭筒兵）。使用攻擊直昇機的秘訣，就是最好是將它們編列成為一個中隊，這樣會比較好操縱，火力也較集中。

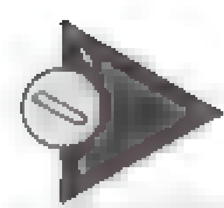
X66：英文翻譯作『長毛象』的超級重型坦克，在戰爭後期是部隊中最強的攻擊主力；裝備了兩管超強攻擊力的 120mm 巨砲、可對空攻擊的雙飛彈匣以及超強防禦力的厚重



裝甲，雖然速度很慢、機動性很差，不過不可否認的，它是最強的坦克。而且『長毛象』有一個特色，就是當它遭到猛烈的攻擊後，使得損害承受值降至一半以下變成黃色或紅色時，只要讓它在旁邊休息一下，慢慢地便會自動回復至一半的綠色狀態。就因為有這種怪物存在，所以造成兩邊武力無法平衡，實在是NOD兄弟組織的悲哀啊！

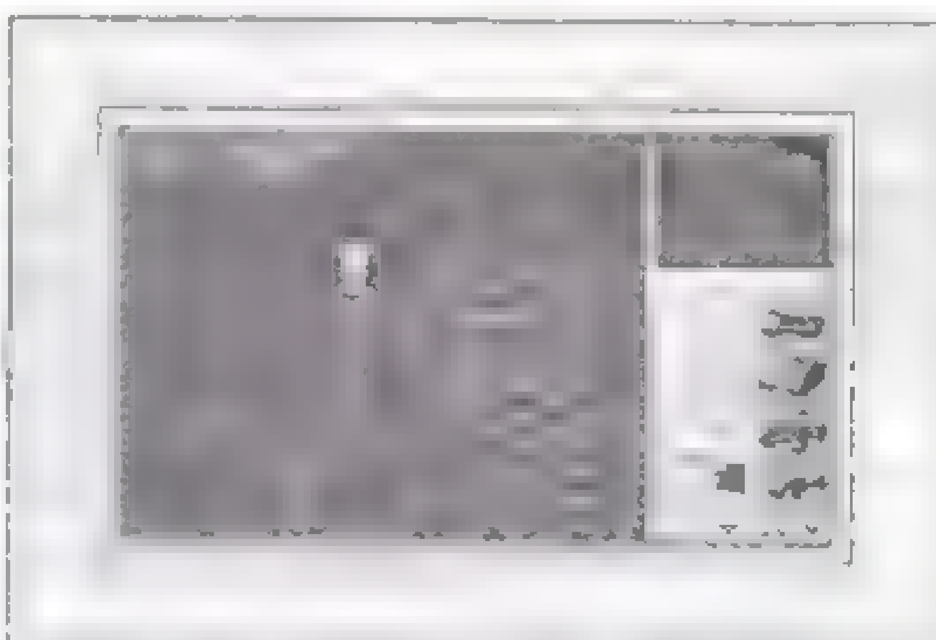
Ion Cannon ：建造軌道衛星中心後便能擁有這項武器，然而軌道衛星中心的價格高達 2800 元，在網路連線對戰時，選擇第七個等級才能建造。除了價值 3000 元的 NOD 聖堂以及價值 5000 元的 MVC 外，它是排行第三的昂貴攻擊武器，可惜破壞力及攻擊範圍都比不上 NOD 的核彈；而且發射後需要蓄電一段時間才能再使用。





NOD

這個字的中文解釋是點頭或打瞌睡，那全名不知道可不可以翻譯作點頭或打瞌睡兄弟組織，還是納德兄弟組織好了。不管如何， NOD 這一邊的武器，由砲塔、對空飛彈台及超強的雷射防衛系統所組成的防禦網來看，性質上比較偏重於守勢防衛。

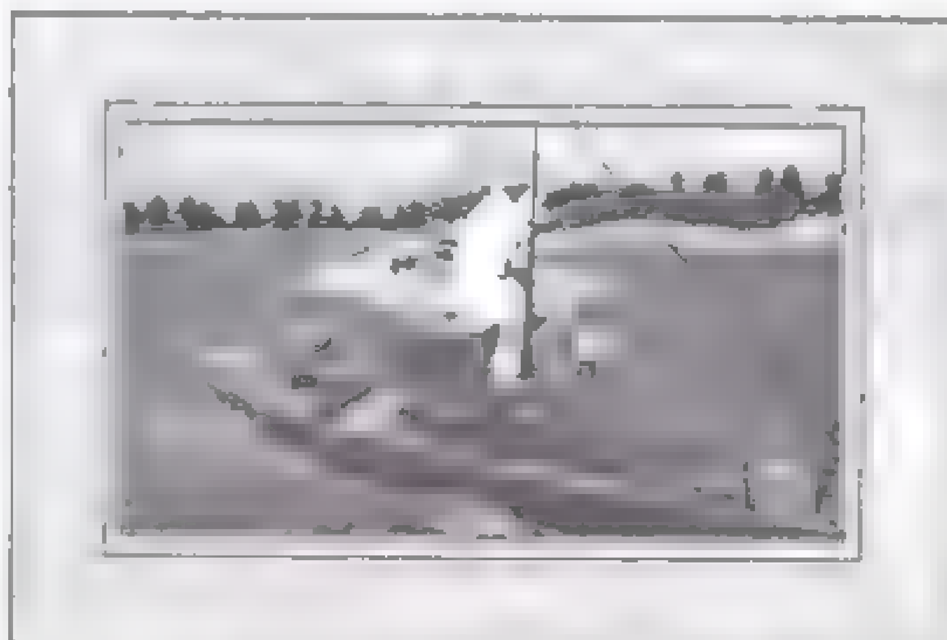


火焰兵：能夠於士兵造成強大殺傷力的就屬使用火焰系武器的火焰兵，但是也有可能運氣不好，自已人燒到自已人而造成爆炸，一下子悉數全滅，所以是個破壞力雖強，危險性卻也極高的兵種，要小心使用。

攻擊摩托車：同時裝備機槍及火箭（感覺上好像只有火箭），擁有速度快、短距離作戰以及對空攻擊的特性，雖然裝甲薄弱，但為數眾多時卻是一種相當可怕的攻擊武器，對空對地幾乎是打遍無敵手，成為一支名副其實的『暴走族』。（筆者就有一位網路連線的戰友是『暴走族』的老大；不過俗稱肉包鐵的摩托車還是有一個弱點，就是要小心採礦車及重型坦克的無情輾壓）

輕裝突擊車：老實說它～實在是個「沒路用」的武器。說攻擊力差也就算了，連擴大能見範圍的用處，都可以利用更快速的攻擊摩托車代替，你說它活著還有什麼意義？不過在遊戲初期，用來對付步兵，倒還可以湊合著用一用。

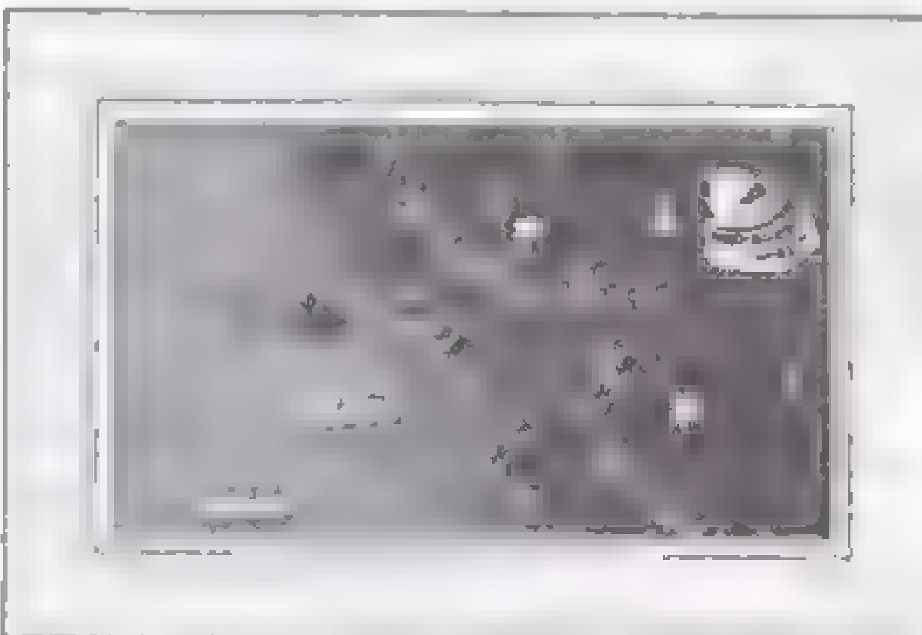
M2-F 輕型戰車：在遊戲中數種主力戰車中，M2-F 輕型戰車在火力及裝甲方面都只能屬於中等，雖然對其餘車輛或士兵都還稍有威脅性，但實在不是M1A1 中型戰車及 X66 『長毛象』重型坦克的對手，不過速度方面倒是蠻佔優勢的，可以好好利用。



攻擊直昇機：只配備重機槍的攻擊直昇機，比起 GDI 裝備著火箭的戰鬥直昇機，在火力上略遜一籌，可是如果錢夠多的話，造個八架、十架的，數量一多起來，破壞力實在不容忽視。而且與戰鬥直昇機操作要領一樣，最好都編列成一支直昇機攻擊中隊，這樣比較好控制。

自走砲：雖然擁有遠距離攻擊及強大破壞力的特性，可是薄弱的裝甲及緩慢的移動速度，卻是最大的致命傷，所以使用起來要特別注意，不要隨意進入敵方的攻擊範圍。

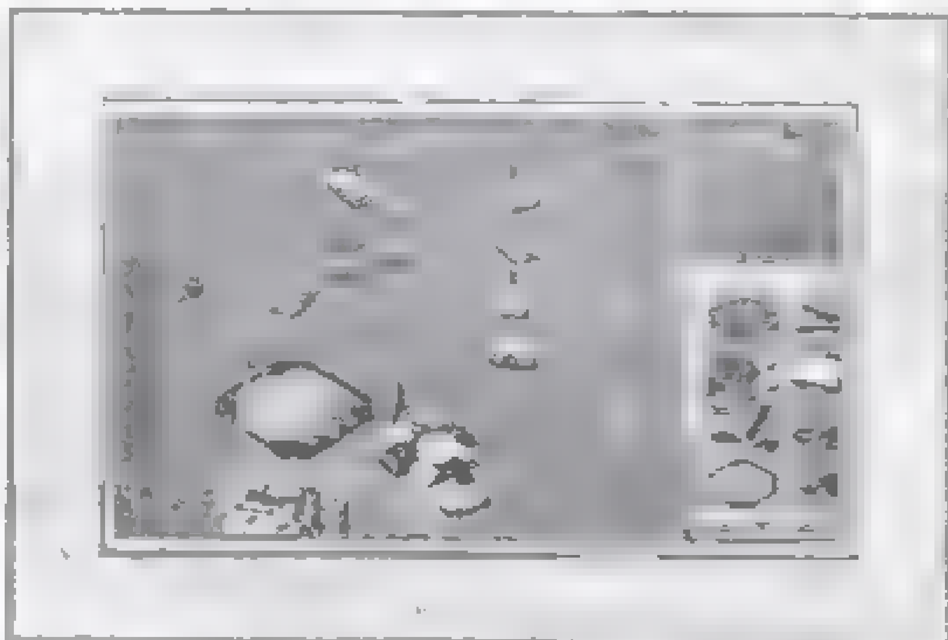
火焰戰車：對付士兵，幾乎可以說是無敵的，而且也能夠對敵軍輕型裝甲車輛造成嚴重的破壞，可是遇上 GDI 的M1A1 中型戰車及 X66 『長毛象』重型坦克，卻又有如螳螂擋車般的無法派上用場。



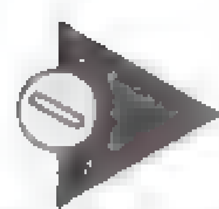
隱形戰車：戰略遊戲中劃時代的產物，由於配備有『 Lazaru 』裝置，可以使坦克於靜止時及移動中保持著隱形的狀態。但是當隱形坦克開火時便會現出原形，而且裝甲薄弱也是其缺點之一。不過利用它來進行擴大能見範圍的任務，便能充分體會隱形的好處。使用隱形戰車時，需要注意的是士兵及 GDI 的防禦機槍塔、先進防禦砲塔，一旦隱形戰車進入射程範圍內，它們能夠自動發現隱形戰車的蹤跡加以攻擊；另外，不管是移動或靜止時，千萬不要碰到敵方的部隊，因為也會使其現形。（筆者還有一位網路連線的戰友是個『隱形坦克大王』，利用隱形戰車在敵方陣營中竄出竄進探查地形的功夫已經到了出神入化，有如入無人之地般的地步）

雷射防衛系統：對於它，我能說的只有—”強”。破壞力實在超強的雷射防衛系統，對損害承受值全滿的M1A1 中型坦克只要兩發， X66 長毛象重型坦克只需要三發即可摧毀；而除了採礦車外，其餘的車輛幾乎都是一發就解決了，小心用電量也

是很恐怖的。另外，於網路連線對戰時，要注意的是在雷射台附近，最好蓋一個對空飛彈台，因為以人類的智慧都知道，對付雷射這種超強的攻擊武器，利用地面部隊來摧毀，犧牲實在太大了，所以通常選擇使用直昇機來攻擊，而對付直昇機的話，當然是以地對空飛彈台、火箭摩托車或是火箭筒兵等屬於火箭系的攻擊部隊來防禦較為恰當。而且敵方可能選擇另一個方法，就是佔領電廠，使雷射失去電力導致其癱瘓，這也是要小心的"陰謀"之一。除了這些之外，使用雷射防衛系統有一點一定要切記，就是當其受到攻擊時，千萬要選擇畫面右邊指令面板上 REPAIR 的修理指令來修理雷射塔，因為它屬於建築設施的一種。

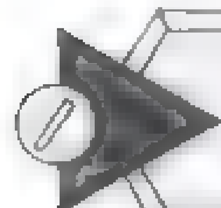


NOD 聖堂：破壞範圍極廣、摧毀威力最大正是聖堂核彈的最佳寫照，可是造價昂貴、用電量極大，而且發射後要等好久才能再使用，這些都是它的缺點（廢話，如果不這樣設定不就天下無敵了嗎？！）。



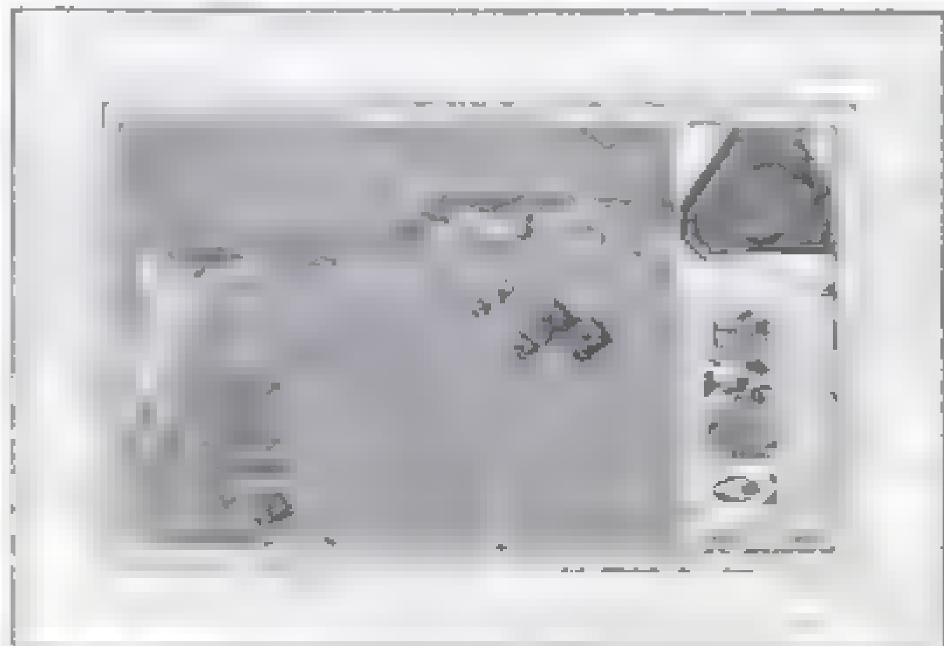
其 他

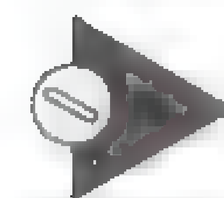
長程火箭車：此種遠程攻擊的車輛，只有在網路連線對戰時，選擇第七個等級時，並且要設定同時十二個部隊單位一同登場，雙方才會擁有的武器，但是製造的話，只有 NOD 兄弟組織可以製造，也就是說 GDI 唯一的長程火箭車如果被摧毀的話，就沒有辦法再製造了。不過可以佔領對方的武器工廠，建造對方的武器種類。



戰術提示

由於 C&C 是一套以陸戰為主的戰略遊戲，而每一關都會有清楚的任務簡報，所以本文的重點自然是放在關於戰術上的運用。以下筆者會將目前不管是過關或是於網路連線的對戰上，常用的幾種戰術提出來討論。要強調的是，戰術是死的，如何活用現有的戰術那就要看個人的修行而定。另外，如果有任何疏忽或遺漏的地方，敬請見諒。





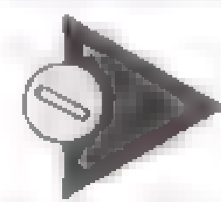
工兵佔領

在多種能夠運用戰術的選擇下，工兵佔領的方法如果能運用得當，將是能在最短時間內有效地打擊對方戰力，拉開雙方差距的戰術之一。關於如何載運工兵前去佔領工作，可以有兩種選擇：第一是製造 APC，也就是裝甲運兵車。開始先派出偵查車探查出敵方基地疏於防禦的漏洞，然後用裝甲運兵車載著三個工兵搭配兩名擲彈兵（因為當工兵在敵方基地中下車後，由於本身毫無反擊的能力可言，所以最好是要有人護衛著，以免尚未佔領到就先被打死了。而對付敵方士兵，GDI方面自然選擇攻擊最有效的擲彈兵；如果是玩 NOD ，則選擇火燄兵較為恰當。當然，即使不想護衛的話，當作槍靶讓工兵安全地達成佔領的任務也是可以的。），再從其弱點趁虛而入，完成佔領目的。



另外一種則是製造運輸直升機，搭載工兵執行佔領工作。不過這是要在於敵方沒有建設對空防禦武力或是火箭發射兵為數較少時，才能進行的方法。但不論是利用裝甲運兵車或是運輸直升機來搭載工兵進行佔領戰術，其中要特別注意的是，利用裝甲運兵車有個好處，就是運兵車即使被攻擊爆炸後，裡頭搭載的士兵也能夠逃脫出來繼續執行任務，也就是說你可以開著裝甲運兵車毫無忌憚地直入敵人重地，等到運兵車被打爆了，再趕緊控制裡頭逃出來的工兵進行佔領；但是運輸直升機則不然，當直升機被對空飛彈或火箭打爆後，所搭載的士兵將屍骨無存，簡直是賠了夫人又折兵，所以這種賠本生意還是少做的好。

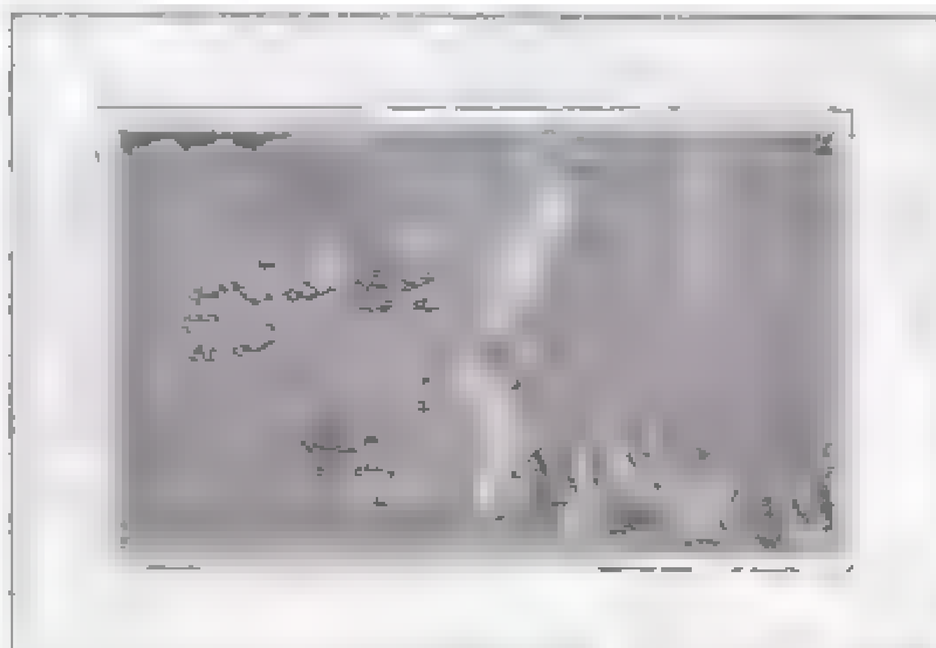




沙包戰術

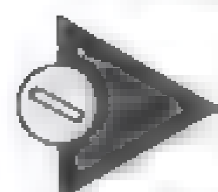
C&C 中建築設施的方式，是單位與單位之間一定要有所接觸，連接著建築以擴大自己的領域。雖說這樣子好像有點麻煩，但是利用這種固定的模式，偷偷地將沙包堆積到敵人的勢力範圍內或是基地裡，再在沙包旁建上砲塔或機槍塔等攻擊敵方軍隊，甚至是建築兵營訓練工兵，前去佔領敵方基地，其實也是一種戰術。

在網路上，這一型類似的攻擊方式通稱作<沙包戰術>，雖說是個有點偷雞的方法，但是在戰爭是殘酷的，不管是偷雞還是

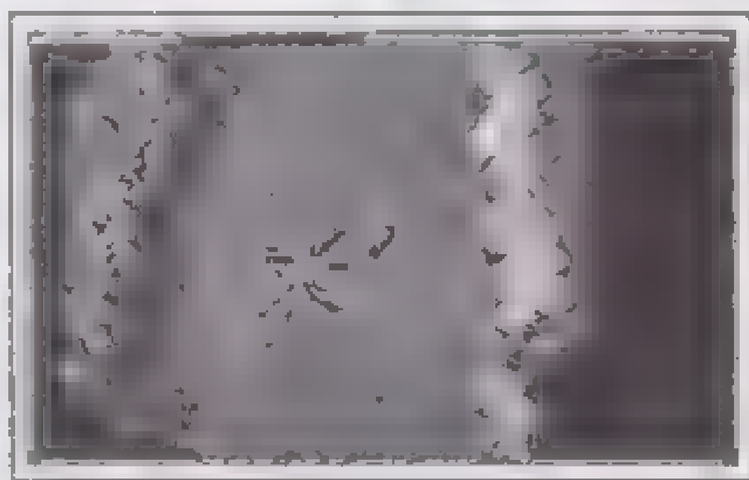


陰險，能夠勝利的就是好戰術，這是當網路連線對戰時，大家在遊戲前都應該要做好的心理準備，以免因為什麼而傷了彼此的和氣。

另外，沙包還有個功用，可以利用其慢慢擴充自己的勢力範圍。據筆者觀察，敵方的部隊是不會自行攻擊沙包的，所以利用搭建沙包可以擴大自己的建築範圍，還可以把周圍的晶礦圍起來，不讓敵方採礦車靠近採礦，留著自己慢慢採。

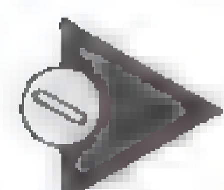


請君入甕



關於<請君入甕>這一類的戰術，方法類似的可以有好幾種，在這裡就以公式進行說明。首先是佈置好所謂的「甕」，可以利用坦克、飛彈車、火箭兵或是擲彈兵，圍成半圓形狀或口袋型待機。 然後再用能夠快速移動的車輛，如 GDI 的悍馬車， NOD 的攻擊火箭摩托車或是輕裝突擊車等，前去敵軍勢力範圍作「挑釁」，以引誘敵方部隊進入我方事先已經準備好的佈局，順利地殲滅敵軍。

進行這一類的作戰時，並不用擔心電腦方面會聰明到察覺你設下的陷阱，所以可以盡量利用這種方式削減敵方的部隊，而且電腦對於自己即使面臨全滅的情況，反應也比較遲鈍，所以各位玩家大可利用這個弱點，戲弄電腦一番。不過這一類的戰術並不適用於網路連線對戰時使用，因為對手是擁有高智慧的人類，所以關係到與多人連線對戰時，所用的戰術請三思而後行。



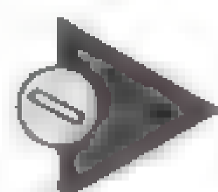
大軍壓境

大家不要認為<大軍壓境>就不算是戰術之一，以為隨隨便便製造一堆重型武器，浩浩蕩蕩地開過去就行了。關於大軍壓境，也可以解釋為直接地正面衝突，首先前提是我方一定要擁有壓倒性的武力，否則千萬不要輕易的嘗試失敗。而且雖說電腦的 AI 並不是很聰明，可是對於我方大軍進犯，卻又有獨到的防禦措施，情勢很可能會突然逆轉，並對我方進犯部隊作迎頭痛擊。



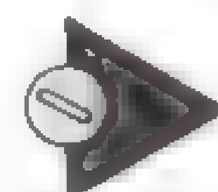
所以，在任何情況下，筆者都建議最好不要輕易嘗試<大軍壓境>這種自殺戰術，可能感覺會很過癮，但實在是很不明智的決定。 並且在進行 C&C 過關的同時要牢記一點，任何我方部隊的損失，都會影響每一關結束後的計分，也許有人會不以為意，可是這也是對於自己進行戰略遊戲時的一種評分，不是嗎？不過在網路連線對戰時，這種戰術的使用就要看情況而定了。好比說有一次筆者與其他三人在進行連線對戰，遊戲剛開始時，就有其中一個對手探查出筆者空防武力不夠嚴密，派出運輸直昇機搭載工兵前來進行佔領，幸好筆者發現得快，卻還是損失了最重要的主工廠，當時筆者什麼都沒準備好，只剛生產了一些主要生產設施，由於沒有了主工廠什麼設施都不能再造了，筆者便開始慢慢存錢，專門製造重武器，到最後則以二十輛的超重型坦克開過去，消滅了前來佔領主工廠的對手。關於任務結束後評分的標準，筆者在後文還會提到。





聲東擊西

雖然這只能說是一種小技巧，但是在運用上與其他戰術相互配合使用起來，卻也可以變成大戰術。例如配合工兵佔領的戰術，以引開敵方部隊注意力，再趁機進行佔領任務等。此戰術可以運用及配合的地方很多，而關於在使用這一類的戰術時，可能要有個心理準備，因為如此進行，負責「聲東」這一邊的部隊，或多或少都會造成一些不小的傷害，而如何將傷害減到最少，是需要靠經驗的累積，這是無論任何人都教不來的。



奇襲戰術

所有戰術運用的部隊中，能夠同時擁有高機動性及強大武力功用的，就以利用 GDI 的戰鬥直昇機，或是 NOD 的隱形戰車及戰鬥直昇機所組成的奇襲部隊為主。但是就雙方戰鬥直昇機方面作比較， GDI 是發射火箭，比起 NOD 的重機槍要強得多，而 NOD 的隱形戰車裝甲雖然不夠厚，但是能讓對手不易查覺。因此選擇何種作為奇襲部隊，最好視情形審慎的評估一番。



就突擊部隊來說， GDI 方面應擁有六～八架戰鬥直昇機， NOD 方面則可組成四～六輛隱形坦克或八～十架攻擊直昇機作

爲奇襲部隊。在火力及操控性各方面都恰到好處，如果還有資金再多準備個兩架，當然更好。而天敵方面，戰鬥直昇機自然要小心對空飛彈、火箭兵及火箭砲塔的攻擊，甚至隱形戰車、火箭摩托車及超重型戰車也都有對空武力（凡是火箭系的武器都可以對空攻擊）；隱形戰車則除了攻擊力較弱的士兵稍微不用擔心（當然爲數衆多還是不行），其餘一概都要小心。到了比較後面的關卡，奇襲部隊還可以配合著衛星軌道砲或是核彈作輔助攻擊，這也是可以運用的戰術之一。關於直昇機這種武器，其實沒有任何秘訣，只要多的話，破壞力就會變得很恐怖，例如擁有六架以上的 GDI 攻擊直昇機，甚至可以吃掉一座對空飛彈台，而不會損失一架的情況出現。



在戰術方面，玩過網路連線對戰的玩家們應該更清楚，人與人的戰爭中，戰術更是無奇不有，例如說有一次筆者與另外三位戰友以兩人一國的方式進行網路連線對戰，遊戲一開始，筆者便兵分兩路，一邊是開著基地車往盟友方向前去，另一方面則動員其餘攻擊部隊開始搜索敵人蹤跡，一旦發現，便趁敵人尚未建築防禦設施前，操縱所有部隊專轟他的基地車（或是主工廠），此時不要理會敵方其餘部隊的反擊，因爲只要他的基地車或主工廠被毀，可以說這場仗他已經輸了。怎麼樣？這招夠"賤"吧！所以說在網路對戰上的戰術，還有待自己去創造及發現囉！

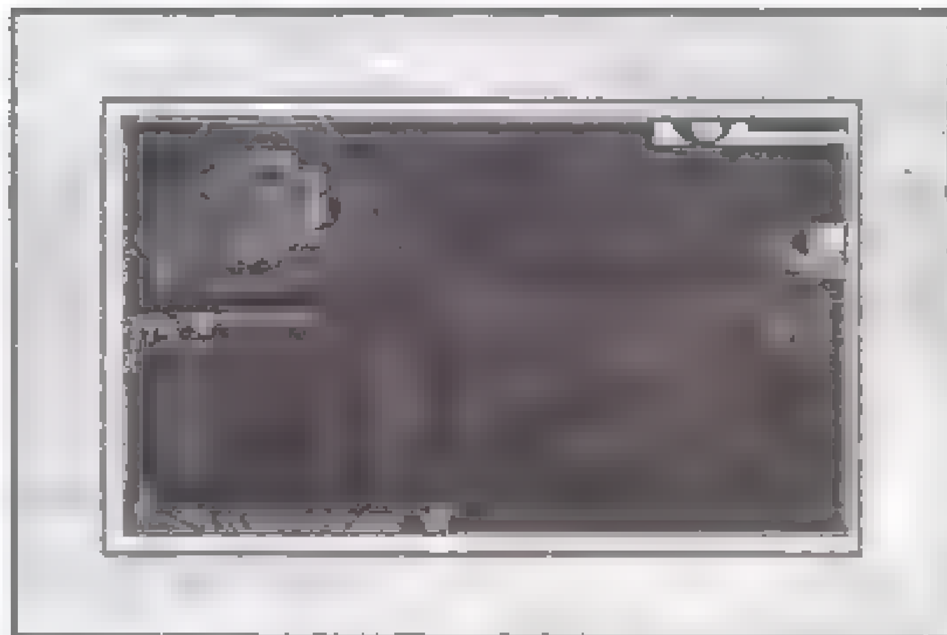
攻略重點



在熟悉各種武器的特色及性能後，各位玩家應該對 C&C 這套遊戲，更能駕輕就熟了吧！不過，更吸引人的，是遊戲中還有許多有待發現的樂趣、死角以及小 BUG，以下就爲大家介紹一下，在進行遊戲時，一些要注意的地方以及重點，請各位看官聽我慢慢"寫"來。

前文有提到，在每一個關卡開始前，尋找擁有豐富的礦源及廣大的腹地建造基地，以及迅速地擴大能見範圍都是相同重要的。豐富的礦源帶來的是綿延不絕的雄厚資金，是遊戲勝利的絕對關鍵，其實說什麼誰的武器厲害、誰的戰術高明，但是沒有錢的話，再怎麼厲害也沒有用。

在各位玩家過關的時候，一定會碰到一種情況



，就是挖好的礦產，除了用在建造的基金上，其餘剩下的便需要儲存起來，別以爲只要蓋幾個儲存倉儲存著礦產，達到任務後就過關這麼簡單，其實關於挖礦、儲礦還有很大的學問呢！只要有所關連的關卡（這裡所指的是下一關開始也有基地車以及建造基金時，如果下一關沒有基地車可以建設，或是只靠一些兵就想過關，這樣就當然不行），上一關所儲存的礦產會影響到下一關的建造基金，例如說：筆者有一次將一關裡頭所有的礦都採光，最後資金高達四十幾萬，到了下一關開始，建設基金變爲七萬九千多（擁有七萬多就可以說是無敵了）；不過又有一關，筆者更貪心存了六十幾萬，到了下一關卻還是七萬多，可能建設基金還是有上限的。筆者並發現只要是儲存礦產在五千元以上，下一關的建設基金應該都會高於五千元，如果在五千元以下，則就以五千元作爲下限，不過不好意思的是，到底換算的倍率是多少，筆者還是搞不大清楚（有關於數字方面的問題，筆者光想就頭大）。

關於每一關的任務結束後，畫面右上方會有三個數值，是各位玩家在此次任務中各項表現的評分。其中第一項的 LEADERSHIP 是指統率力，意思就是說關於遊戲進行時，指揮部隊的統率力、敵方與自己部隊所損失的程度及數量等相關方面，計算而成的數值； EFFICIENCY 是指效率，應該就是說完成整個任務所需的時間之計算數值； 而 TOTAL SCORE 則是指整體的得分，也就是各項表現加起來的總值所計算出來的數值。下面還有敵我雙方單位及建築物所損失的數量，這些評分對於我們進行這類的戰略遊戲時，有一個評估的作用。如果有玩家根本不在乎這些評分，關卡的勝利是用



屍體及血汗堆積出來的，其實也沒有關係，最多是分數難看點。至於是怎麼樣個計算公式，這…這又考倒筆者了。

另外，在遊戲進行中，破壞敵方的採礦車也是很重要的戰鬥方式之一，這不光是在與電腦對戰或是網路連線對戰時都很重要。只不過與電腦對打過關時，如果摧毀掉敵方的採礦車後，即使敵方已陷入困境，也不會率領著大批部隊，大舉進攻來孤注一擲；但是與人的網路對戰就不同了，你把他逼得窮途末路，搞不好會使他狗急跳牆，集結所有的部隊，對你最後的全員總攻擊，搞得兩敗俱傷，使他

人漁翁得利。

再告訴各位玩家一個遊戲的小 BUG ，乍看之下好像除了建築設施以外，其餘的車輛或士兵都不能賣對不對？其實不然，這個時候可以先建一個沙包，然後將你要賣的一個車輛或士兵單位，移動到沙包上頭，再選擇 SELL 的變賣指令，將 $ 這個標誌放在沙包與單位的中間，記住 $ 的頂端要稍微碰觸到部隊單位，並且要處於旋轉的狀態，可能一開始會失敗而把沙包賣掉，不過多試幾次，經驗多了自然能夠得心應手。可惜的是變賣後，只能得到原價的二分之一的價錢，但是有總比沒有的好吧！

熱鍵功能

C&C 在鍵盤上設有一些熱鍵功能，而這些特定的熱鍵功能實際上無法在說明書上找到，因為這些都是筆者自己從遊戲 README.TXT 中「熱鍵功能與特色」一篇翻譯而來的。雖然文中強調是提供給一些高階的玩家，並不是剛入門的初學者使用，但是筆者絲毫不將它放在心裡，在此開誠布公地給一些不知道的玩家參考。套一句原文中最後的一句話—無論如何，它們都是很酷的。

● G ：警戒範圍。框選一群部隊並按下 G 鍵，會使他們成為警戒地區的形式，這種情況下，部隊將巡邏及對任何接近有效範圍內的敵方軍隊開火。不過使用 G 鍵要特別注意，因為如此我方部隊會對敵方入侵隊伍趕盡殺絕，也就是說即使敵人撤退會自己基地，我方部隊也會毫不考慮的追進敵人基地。



● X ：部隊散開。選擇一群部隊作散開的動作，這樣可以使他們變成較難被攻擊的狀態。

● S ：停止部隊。使部隊停止它們的行動。

● <Crtl>＋：地圖標示系統。 F7 ～ F10 按著 Crtl 鍵加上 F7 ～ F10 鍵可以用來標示區域，然後就可以使用 F7 ～ F10 等鍵去跳選那些地區。

● <Crtl>＋ 0 ～ 9 ：隊伍設定
按著 Ctrl 鍵加上數字鍵 0-9 ，可以去框選一群部隊成為一支中隊。

● <ALT> ＋ 0 ～ 9 ：如果你按著 Alt 鍵並按下任何一個中隊的代號，將會以中心點的方式出現你所選擇代號的部隊。這與按下中隊代號後再按下 HOME 鍵的功用是一樣的。

● TAB ：開／關 邊緣的建設指令面板

● H ：自動地選擇及集中判斷你周圍的建築物。

● N ：以中心點的方式出現你下一個部隊單位。

● R ：允許當單獨一人遊戲時放棄任務的指令。

● <HOME> ：以中心點的方式觀看所選定的單位。

● CTRL ：強制攻擊。按著 Ctrl 鍵會強制使你普通的游標變成攻擊游標。

● ALT ：強制移動。可以令你的部隊強制移動。例如：這在戰車抵禦敵方士兵時是非常方便的。

● CTRL ＋ ALT ：防衛地區或部隊。選擇一群部隊並按著 Ctrl ＋ Alt 鍵，再選擇一個單位，這會強制你的部隊巡邏著被選定的單位並監視敵軍的行動，如果有所發現將會自動與敵軍戰鬥。此時可利用來選定挖礦車，你所選擇的部隊將會自動地繞著挖礦車周圍移動並護衛著。

● SPACE 或 ESC ：叫出主要功能選單。

網路多人連線對戰須知▼

● A ：同盟。選擇對方的一個部隊單位並按下 A 鍵，可以使對方所有的軍隊與你結盟，這樣你就不會把他們當作敵人攻擊。要注意的是使用這個方式，裝備方面並不是互惠的，不過裝甲運兵車、運輸直昇機、修理廠、停機坪可以共用，不過要與你的同盟國說明清楚。依同樣的選擇方式第二次按下 A 鍵，就是向你的舊同盟國宣戰。

● R ：放棄遊戲。如果你的軍隊即將面臨失敗，已沒有挽救辦法的時候，你可以選擇按下 R 鍵選擇放棄遊戲。這樣會使你所有的部隊出現一段非常值得一看的爆炸畫面，因此會使你的敵人無法得到一個真正的勝利。不過，要注意的，是如果有任何一個人是在並非完全絕望的狀況下，使用了這個功能，那將會在往後的遊戲中被對手永無止境地唾棄、恥笑及辱罵…大概吧！

表 一

[illegible]	[illegible]	[illegible]
Construction Yard 建設工廠	—	600
Power Plant 發電廠	300	200
Advanced Power Plant 先進發電廠	700	300
Barracks 兵營（G）	300	400
Hand of NOD NOD 之手（N）	300	400
Guard Tower 防禦機槍塔（G）	500	200
Advanced Guard Tower 先進防禦砲塔（G）	1000	300
Refinery 精煉廠	2000	450
Silo 儲存倉	150	150
Turret 砲台（N）	250	200

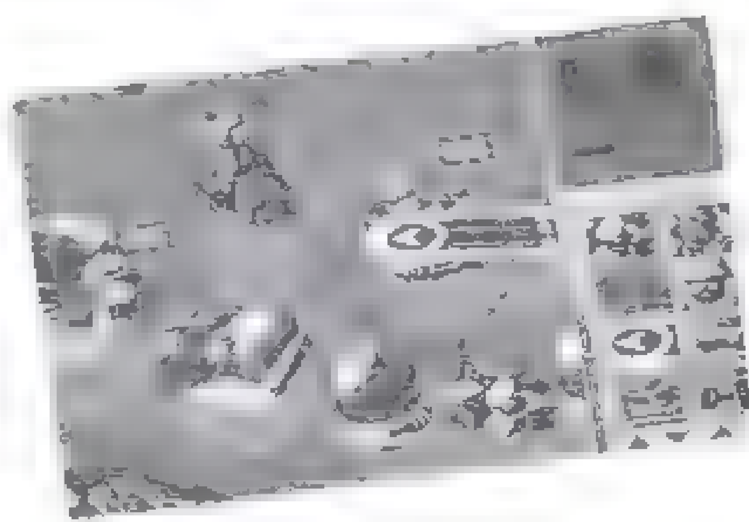
Sam Site 地對空飛彈（N）	750	200
Communications Ctr. 雷達通訊站	1000	500
Adv. Comm. ctr. 衛星軌道砲中心（N）	2800	500
Weapons Factory 武器工廠（G）	2000	200
Helipad 直昇停機坪	1500	400
Wea. Delivery Runway 武器運送站（N）	2000	500
Repair Facility 修理廠	1200	400
Obelisk of Light 雷射防衛系統（N）	1500	200
Temple of NOD NOD 聖堂（N）	3000	1000

普通發電廠可供給電力值是 100 ，先進發電廠可供給的電力值則是 200 ，而一座精煉廠也能提供電力值 10 ，另外關於各種設施的耗損電力表於說明書上都有清楚記錄，筆者在此便不再重複。

表 二

武器單位	價錢	損害承受力
Minigun Infantry 機槍步兵	100	50
Grenade 擲彈兵（G）	160	50
Rocket 火箭筒兵（N）	300	25
Flamethrower 火焰兵（N）	200	70
Commando 突擊兵	1000	80
Engineer 工兵	500	25
Assault Cycle 攻擊摩托車（N）	500	160
Dune Buggy 輕裝突擊車（N）	300	140
Humm-vee 悍馬車（G）	400	150
APC 裝甲運兵車（G）	700	200
M2-F Bra. Light Tank 輕型坦克（N）	600	300
M1A1 Abr. Tank 中型坦克（G）	800	400
Mobile Artillery 自走砲（N）	450	75
MLRS （G） 多管火箭車	800	100
Pyradon Flame Tank 火焰坦克（N）	800	300
Stealth Tank 隱形坦克（N）	900	110
X66 Mammoth Tank 長毛象重型坦克（G）	1500	600
MVC 基地車	5000	600
Harvester 採礦車	1400	600
Orca Aircraft 戰鬥直昇機	1200	125





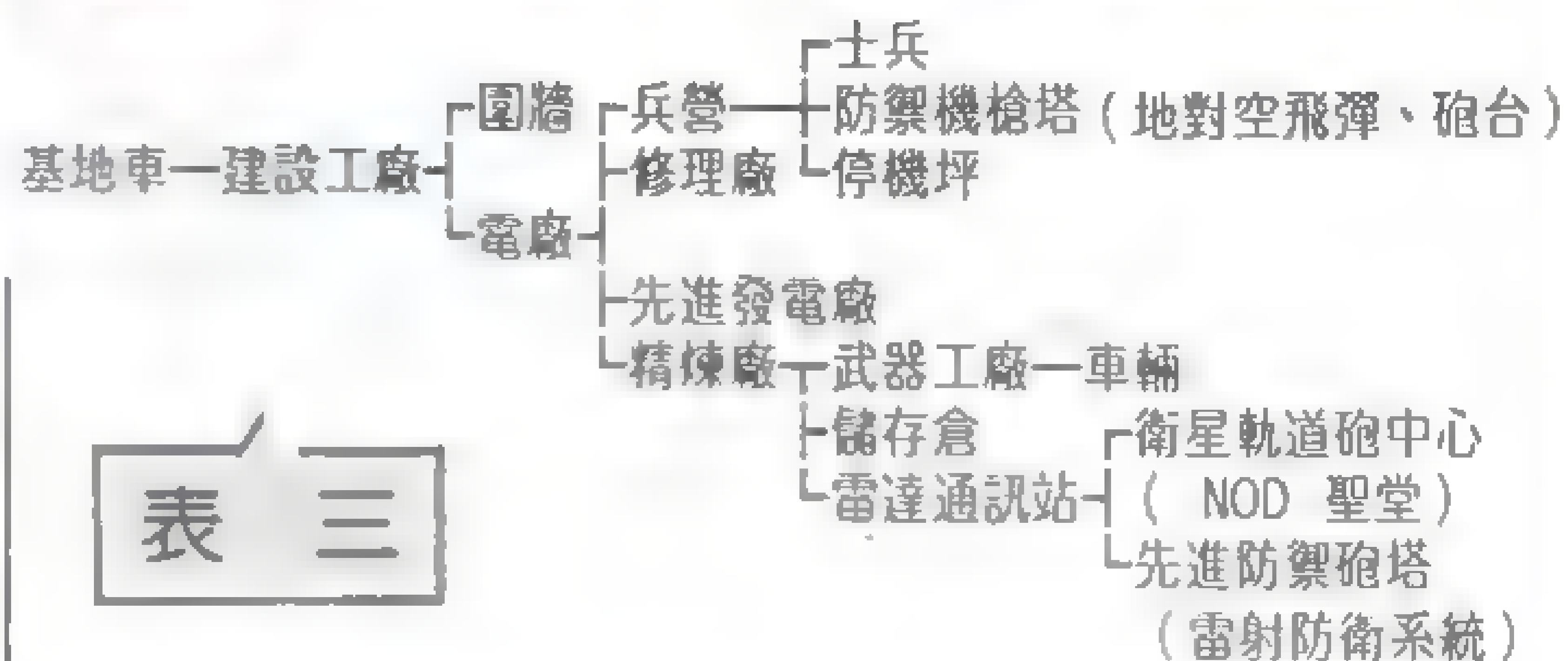
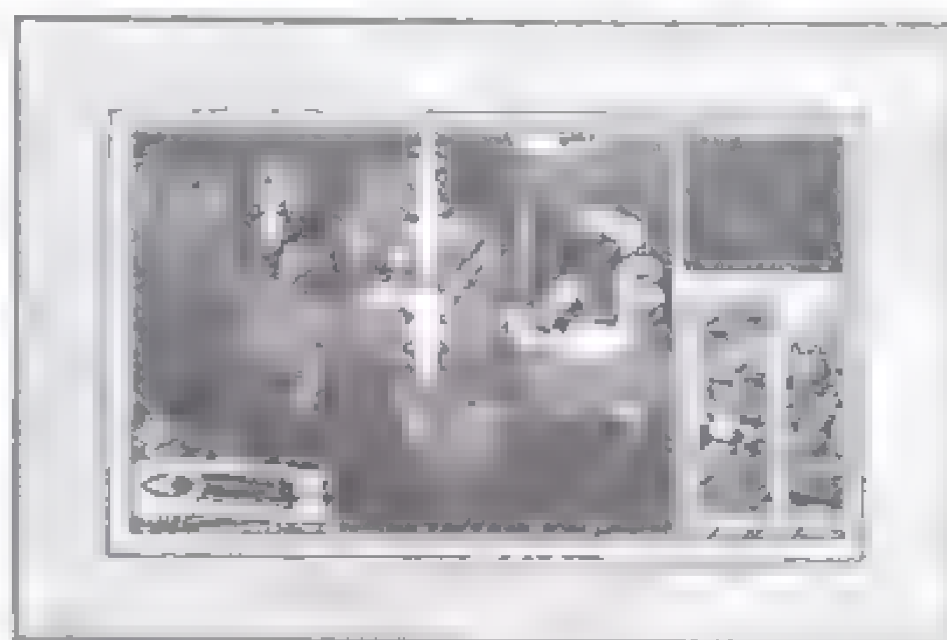


表 三

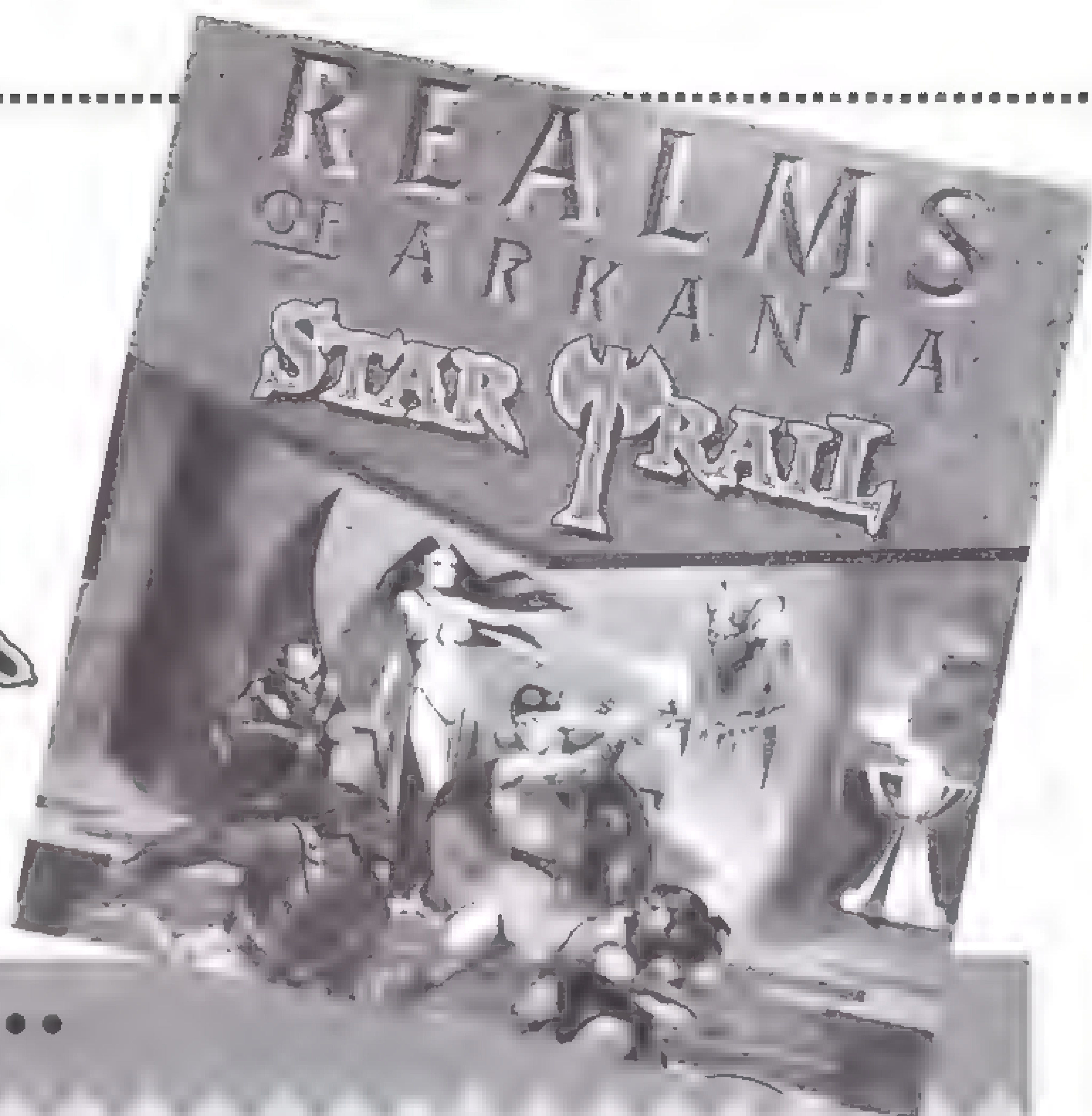


跟各位玩家要註明的是，這份「建設流程圖」是以網路連線對戰的第七個等級，也就是所有建築、武器都能建造的情況下所編制的。其中 GDI 除了有武器工廠外，也要擁有修理廠，才能製造 X66 『長毛象』重型坦克，除了有兵營外，也要有衛星軌道砲中心，才能製造突擊兵及多管火箭車； NOD 方面，要建造出聖堂，才能製造毒氣兵、突擊兵、多管火箭車以及長程火箭車。這流程圖與電腦對戰過關時的建造次序大致相同，只是有些東西是在與電腦對打時所不會出現的。



結　語

玩完整個遊戲，也嘗試過多次的網路連線對戰，對於這套遊戲，不管網路上有褒有貶、有好有壞，充斥著兩種極端的批評，筆者在這裡以一個 C&C 剛進階的玩家，向各位讀者介紹—《終極動員令》實在是個不錯的遊戲，值得一玩再玩；並且願與和筆者擁有一樣認同感的玩家們，一起期待 COMMAND & CONQUER 2 的到來。最後，還是一句老話，如果以上 C&C 攻略手札文中，有任何疏忽、遺漏或沒注意到，而造成各位困擾及不便的地方，還請睜一隻眼、閉一隻眼吧！對了！還有一點就是遊戲中很多關卡都有兩條到三條的路線可供選擇，每條路線的任務雖然都大同小異，可是地圖及擁有的部隊都不盡相同，再次遊戲時，可以由不同的路線、不同的關卡，享受不同的樂趣，在這裡再次感謝製作小組的苦心。



劍留痕 完全攻略

/ KNIGHT

關於本攻略……

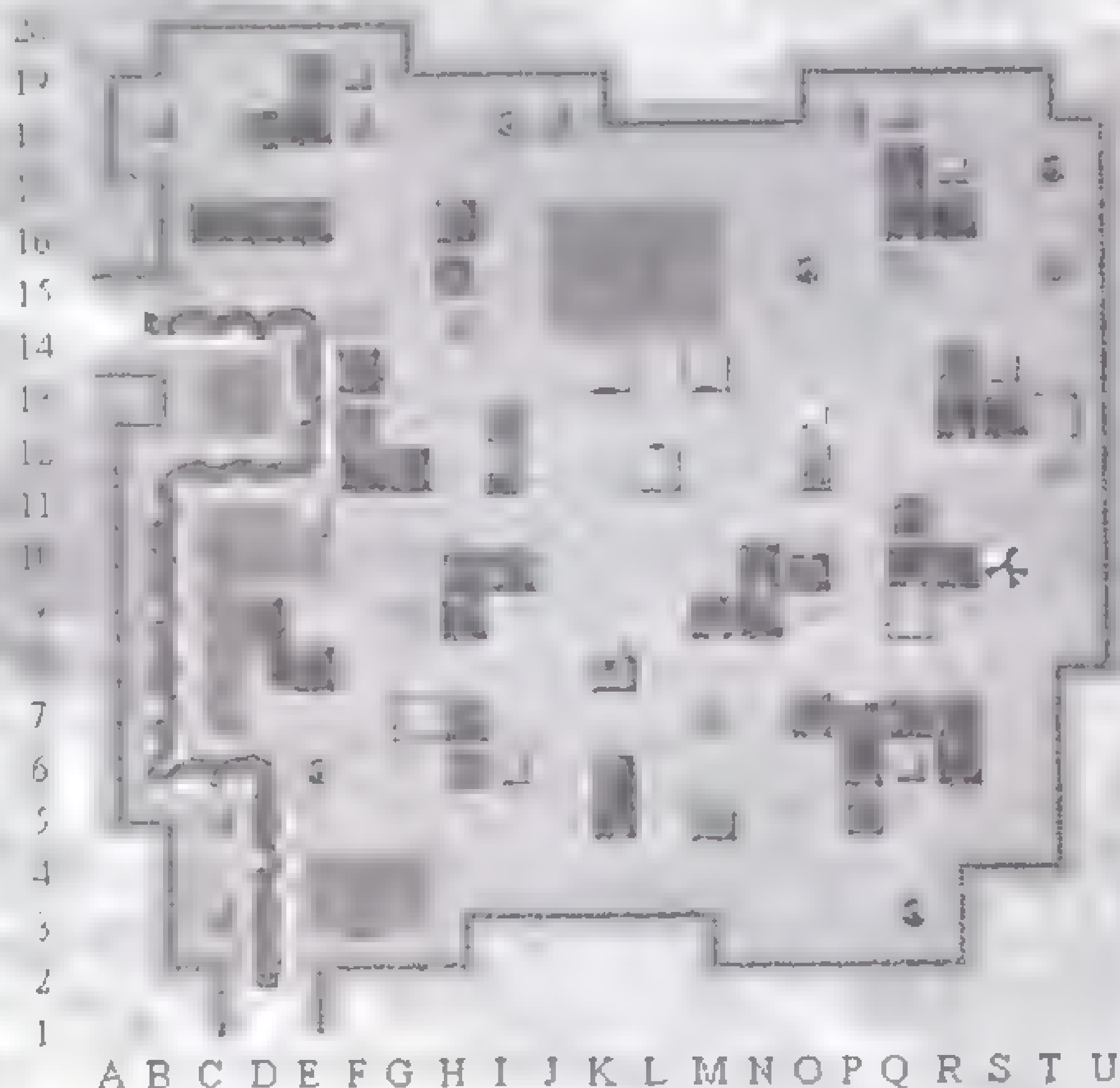
(1)由於本攻略僅是作提示用，因此只提供在遊戲過程各地點中與完成遊戲有關的部份。

(2)地圖只標示出各位玩者能夠獲得訊息、購買物品、休息等的地點。

(3)因爲整個遊戲是一個直線式的劇情發展，因此本篇攻略只記載與完成遊戲有關的重要部份，其他部份的訊息就請各位玩者自行打聽。

(4)文章中若有提到更改行進方向，是指在交叉路口（ cross-roads ）時做選擇。

(5)攻略中指走到某處會發生什麼事情，則隊伍必須往該處〝撞過去〞。



Kvirasim 城

(1)當你們離開 Perain 神殿之後， Elsurion Starlight 會找上你們，並把你們帶到 Lovely Meadow 酒店，然後要求你們幫他找回 Salamander Stone ，以抵抗獸人的入侵，而根據傳言， Salamander Stone 就在 Kvirasim 南方不遠的矮人迷宮（ Dwarven Pit ）之內。

(2)等到他離開之後，又會出現另外一個人要求你找到 Salamander Stone ，並且帶到 Lowangen 內的 Vindaria Leechbronn 給他，他會付給你們 1,000 金幣。

(3)當隊伍第一次在旅館休息時， Phex 會找上隊伍並要求你們幫他找回 Star Trail 。

B16 ： Rumhild Rohalsdottir 的家
C7 ： Ancoron 藥材店
C16 ： Heralja Olafasen 的家
D18 ： Eida Matjus 的家
G9 ： Ingrim 的家
G16 ： Fladim Peterman 的家
H11 ： Lovely Meadow 酒店
J7 ： Jadwina 商店
J13 ：市集：武器店
K11 ：市集：商店
L4 ： Rest 旅館
L13 ：市集：藥材店
N3 ： Kvirasim 城出口
N6 ： Marje 的家
N11 ： Peraine's Table 酒店
N12 ： Peraine 神殿（遊戲的起始處）
P6 ： Hjore 的家
Q16 ： Asgrim Kollberg 的家
R9 ： Jadwina Greenston 醫院



D2	：	Artherion 的舊磨坊
D8	：	Rowena Panspiarken 打鐵鋪
E14	：	Tronde Ismanson 的家
E25	：	Praiadne Oldenstein 商店
F25	：	Dietgel Fridgard 的家
F29	：	Boron 神殿
G7	：	Erhild Hesindel 的家
H16	：	Deregorn of Thunderbrook 的家
H18	：	Praios 神殿
I1	：	出口
I23	：	Raul Zumendick 商店
I29	：	Moria the Wise 的家
J14	：	Svellt Thaler 酒店
K7	：	Night and Day 酒店
K19	：	市集：武器店
M6	：	Robel Gumbaldson 的家
M11	：	Phex 神殿
M17	：	市集：商店
M19	：	市集：藥材店
M30	：	出口
N16	：	Gerlanje 藥材店
N21	：	Safe shelter 旅館
O5	：	Valpor of Kuslik 的家
O24	：	Grabosch Guldon 的家
O27	：	Second Home 酒店
O28	：	Urja Naloth 的家
P17	：	All Roads 旅館
P18	：	Embrecht Tralloper 醫院
P24	：	Erholt of Tiefhusen 的家
R2	：	Ginya Lngborn 藥材店
R7	：	Heroja Inhar 的家
R13	：	出口

Gashok 城

⑴出了 Kvirasim 城之後，選擇路線計畫（ Route Plan ）為南→西南→南→南，然後便可以到達 Gashok 。

⑵由於城中的居民對精靈（ Elf ）極不友善，因此你的隊伍中如果有精靈，那麼她（她）便會遭受一次弓箭的攻擊。

⑶到城內 D2 處的老舊磨坊（ Old Mill ）內仔細尋找。

⑷到城內 N16 處找藥材商人Gerlanje詢問有關Mill和 Artherion 的事情。

⑸由R13處的出口離開 Gashok 。

⑹選擇開始前進（ Commence marching ）的方向爲東北方。

⑺當你們在路上發現足跡（ dirt track ）時，選擇〝Yes〞跟蹤足跡，在深入森林一段距離之後，因爲足跡已經便得模糊不清，因此選擇〝March on regardness ， trusting your luck〞，如果隊伍的運氣夠好的話，那麼隊伍便會遇到Artherion；不然的話，當你們迷失在森林中時會出現開始前進和路線計畫選項，選擇開始前進，方向則點在閃動的紅色圓圈內，你便會回到原來發現足跡的地方。休息過夜之後，隊伍會自行在回到森林之中，然後便可以找到 Artherion 。

⑻與他交談首先選〝We have come to avenge L〞，接著再選〝We know what you must L〞，他會告訴你們發生在他身上的恐怖經歷。而 Gashok 城內的居民之所以會如此的討厭精靈，則是從兩個陌生人的到來開始。

⑼回到 Gashok 。

⑽在 P17 處的 All Roads 旅館過夜，隊伍便會發現一群人鬼鬼祟祟，他們到底是在計畫什麼事？

⑾到城內 N16 處找藥材商人Gerlanje詢問有關Foreigners 和 Valpor of Kuslik 的事情。

⑿到城內 O5 處找 Valpor of Kuslik ，與他交談首先選〝We are looking for an honorable newcomer L〞，接著再選〝and where ?〞

⒀到城內P24處找Erholt Tiefhusen ，將他殺死，然後在他的屋子內找尋證據（ evidence ）。

⒁到城內 H16 處找 Deregorn of Thunderbrook ，破門而入（ Break in ），與他交談後選〝Die ! That is the punishment〞，殺死他之後，在屋內找尋證據。

⒂再回去找 Artherion ，他會給隊伍兩件魔法武器。

⒃回到 Gashok 後，到P17處的 All Roads 旅館過夜。到了半夜， Gashok 的居民會闖入隊伍的房間內，原來他們已經知道是隊伍殺死了 Erholt Tiefhusen 和 Deregorn of Thunderbrook，因此要將你們處死，不過幸好你們還留有在他們屋內所找到的證據，可以證明他們兩人的罪行，而使隊伍逃過一劫。但是隊伍在 Gashok 已經不受到歡迎了。

⒄由 I1 處的出口離開 Gashok 。

Finsterkoppen



(1)由 Gashok 的 I1 出口離開 Gashok，出了 Gashok 城之後，選擇開始前進的方向為南→東→東北→南→南→西南→西南→西→西南→西南→西，然後便可以到達 Finsterkoppen。

(2) Finsterkoppen 分為內城及外城兩部份。

(3)由於 Finsterkoppen 為一矮人城市，因此隊伍中若有 Elve 、Druid 與 Witch，則必須將隊伍分成兩隊，其中 Elve 、Druid 與 Witch 為一隊，其他人則為第二隊，然後由第二隊進行探險任務，這樣才能進入內城。

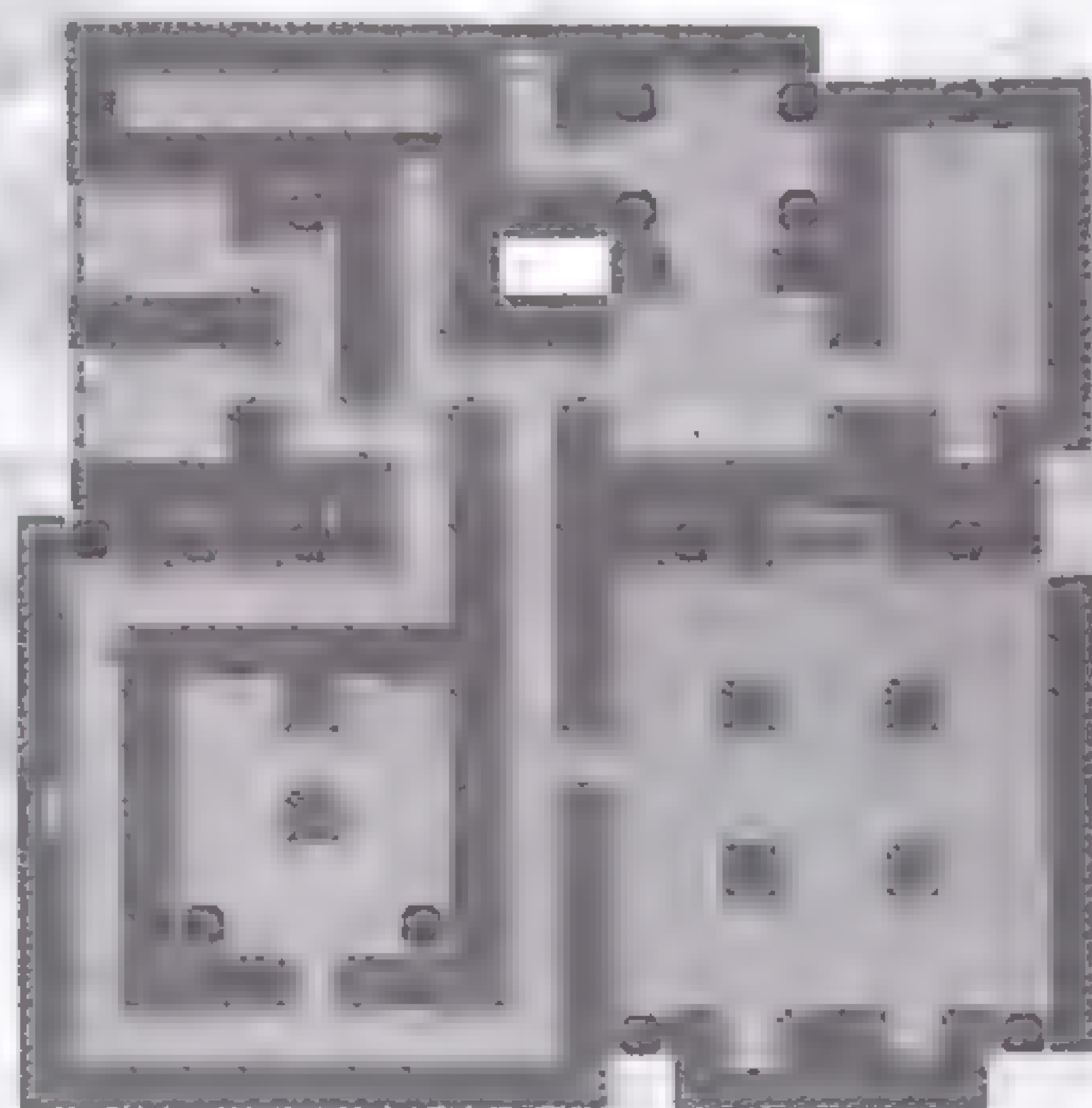
(4)到T15處的 Ingerimmgp 神殿詢問 Inradon Xermosch 三次〝Dwarven Pit〞，可以得到一把 Rich Golden Key。

(5)由 B32 處進入 Finsterkoppen Pit (Dwarven Pit) 一樓。

(6)在進入地下迷工時必須準備足夠的火把 (torch)，不然將會遭遇到瓶頸而無法通過。切記！切記！

B32 ：通往 Finsterkoppen Pit (Dwarven Pit) 的入口
D20 ：出口
E26 ：Hammer and Anvil 酒店
F9 ：Gundgrima 商店
J4 ：Xangula 打鐵鋪
N23 ：Arombolosch Ironarm 打鐵鋪
R3 ：Orgim 打鐵鋪
S24 ：Red Earth 酒店
T15 ：Ingerimm 神殿
T21 ：通往內城的入口
U11 ：Blackbeard 旅館
X14 ：Thoram 醫院

Finsterkoppen Pit 一樓



(1)對 M12 處的骷髏選擇〝Inspect the bag〞，然後再選〝Take a look at the Vellum〞，將文件帶走並且閱讀它。

(2)對R18處的礦車 (Brazier) 選擇〝silt through the charcoal〞，再選〝Yes〞，試著將戒指取出，如果不行的話，就多試幾次。注意！隊伍必須要先點燃火把或油燈才有辦法取出戒指。

(3)爬上B18處的豎坑，然後選擇〝or examine the stone slabe〞，可以獲得一瓶醫療藥水 (healing potion) 及一把 Double Bearded Key。

A9 ：通往二樓的樓梯
B12 ：寶箱 (上面附有陷阱)
B13 ：寶箱
B15 ：寶箱
B16 ：寶箱
B18 ：豎坑
D7 ：沾滿灰塵的工具，仔細的找尋之後可以發現一些有用的東西
H7 ：老舊的物品，仔細的找尋之後可以發現一些有用的東西
J14 ：密門，只能由 J13 處打開
J19 ：通往 Finsterkoppen 的樓梯
M12 ：骷髏
M15 ：門，必須要有 Rich Golden Key 才能打開
N1 ：石製雕像

O10 ：石製祭壇	P10 ：石製祭壇	Q1 ：Hammer and Anvil

(4)拿走B13及 B15 處寶箱中的文件並且閱讀文件。

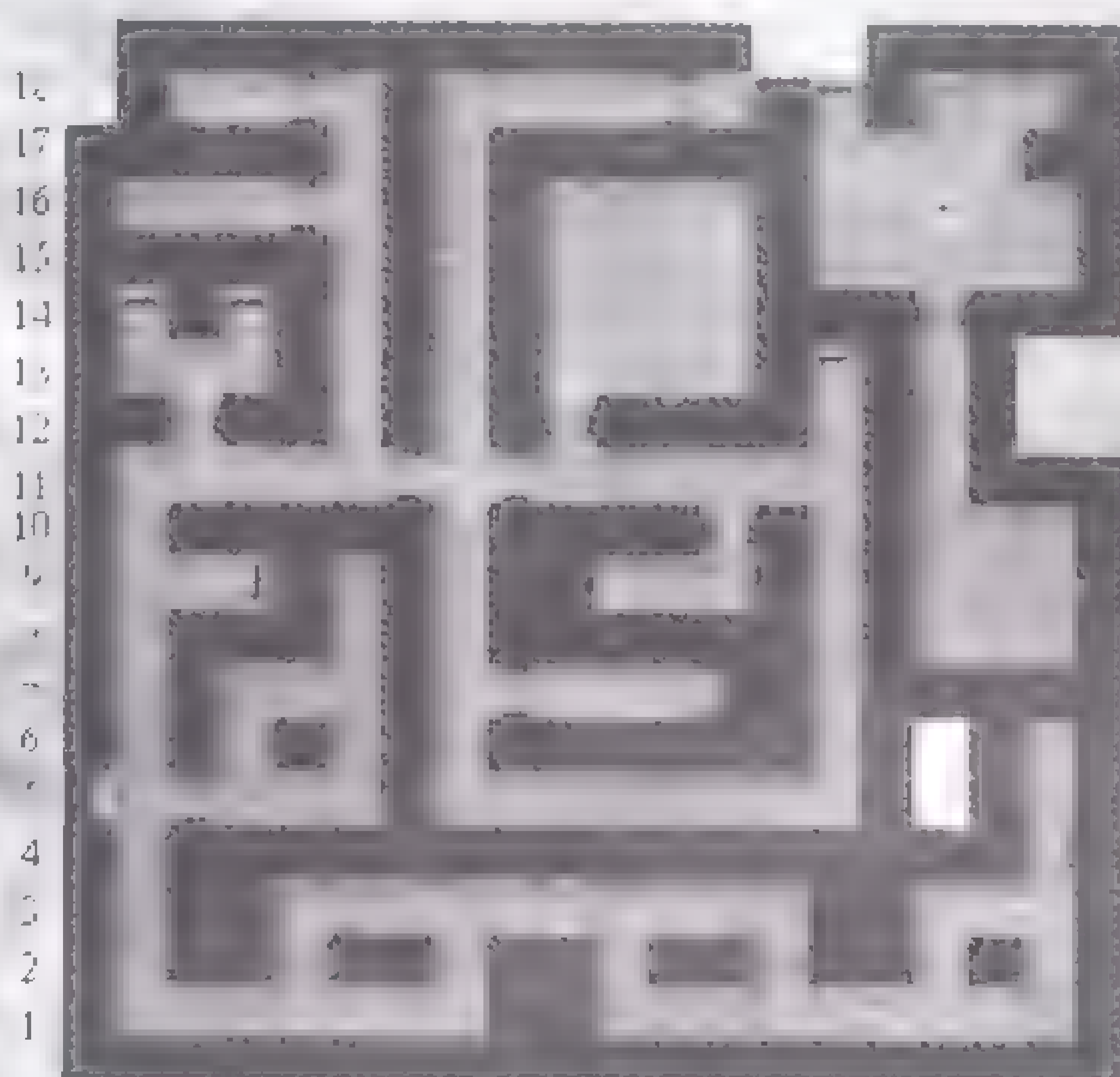
(5)拿走 D7 處的火把（ torch ）和火種盒（ tinder box ）。

(6)拿走 H7 處的鏟子（ shovel ）、鐵橇（ crowbar ）和鐵鍊（ chain ）。

(7)走到 O10 或者P10處的石製祭壇前面，此時會出現一小段過場畫面，然後再選〝 addressL 〞。

(8)走到 R2 處的relief of Ingerimm前面，選擇〝 light torches 〞。

(9)由 A5 處進入二樓。



A5	：通往一樓的樓梯		
B14	：寶箱	M7	：通往三樓的樓梯
B18	：豎坑	O13	：寶箱
D9	：寶箱	O18	：寶箱
D14	：寶箱	T9	：拉桿和曲柄洞
G6	：拉桿		
L12	：拉桿（拉下後會有一場戰鬥）		

Finsterkoppen 二樓

(1)拿走 D9 處的曲柄（ Crank ）和油脂（ Cart Grease ）。

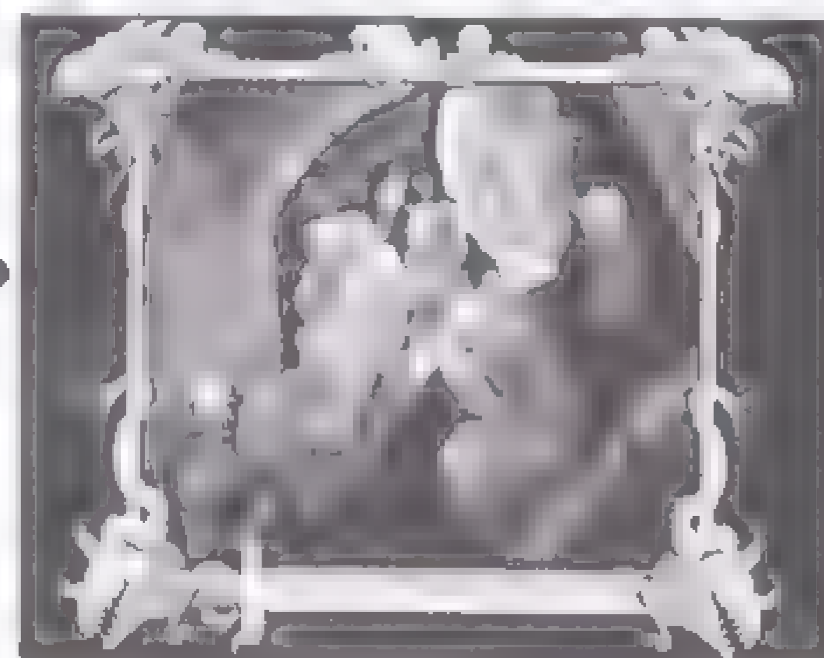
(2)拉起 G6 處的拉桿，然後再走到 F9 處（關閉陷阱）。

(3)當你走到 S8 處之後， S7 處會出現一道牆將此處封閉起來。

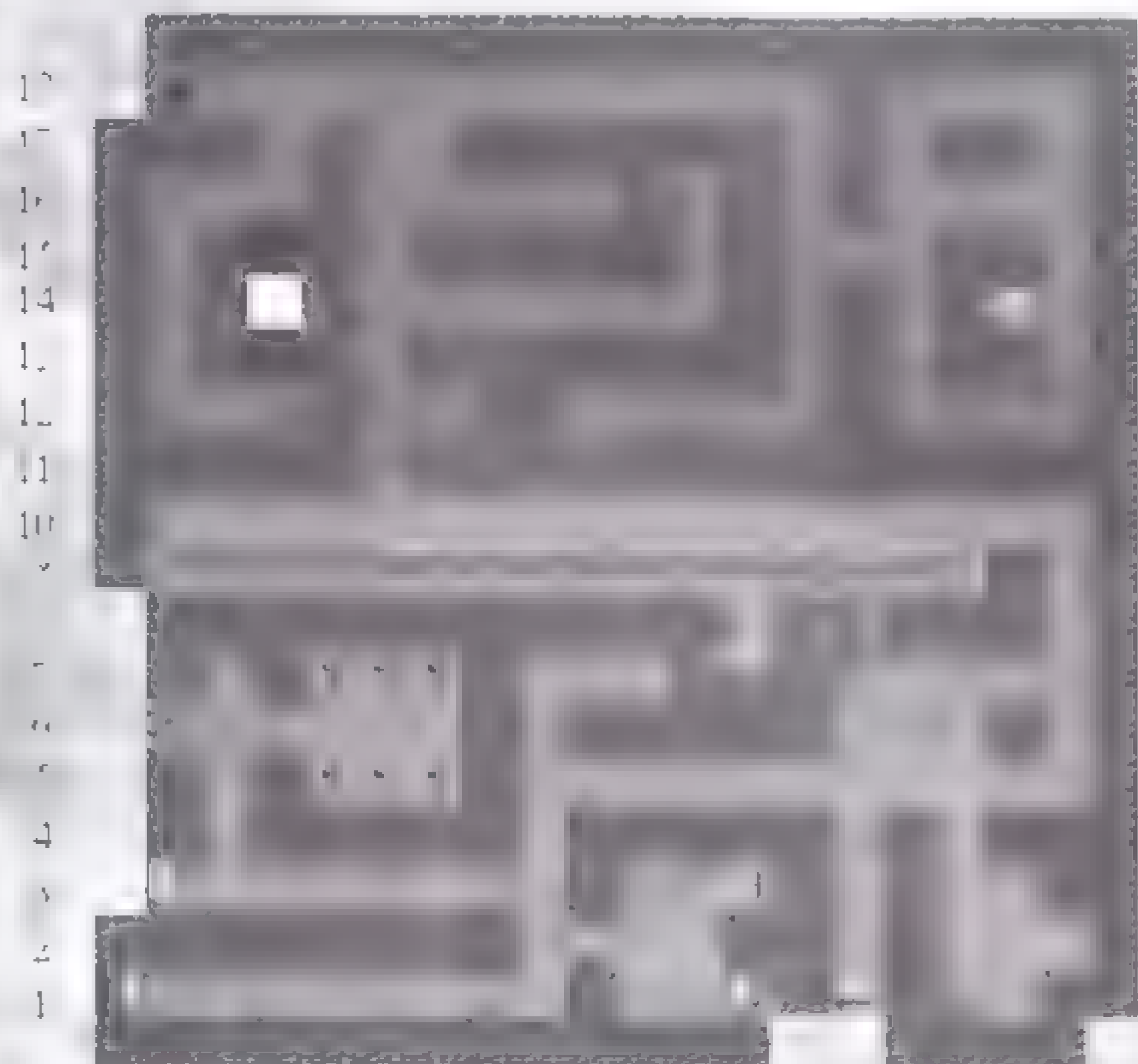
(4)走到 T9 ，選擇〝 or examine the crankL 〞，然後再選〝 or take a closerL 〞。

(5)打開O18處的寶箱，與 Gnome 交談，他的問題答案為〝 MOOSE 〞，答對後可以得到 Rich Silver Key。但是 Gnome 會將隊伍拆散，因此必須再將隊伍合併起來。

(6)爬到三樓



殺人兇手，受死吧！



Finsterkoppen 三樓

(1)本層樓因為有部份地方坍方，因此必須靠隊伍用鏟子（ shovel ）挖掘。

(2)到B12拿走 Big Copper Key 。

(3)殺死R14處的骷髏，然後閱讀在他身上找到的文件。

(4)將 C9 處的台車塗上油脂並且坐上台車，等到台車速度越來越快之後，選擇〝 Yes 〞，跳下台車。

(5)拉動 K7 處的拉桿以關閉 L5 處的門洞。

(6)爬到四樓。



站住！你們不許進入

		B12	：此處可找到紅寶石、 Big Copper Key 與 Asthenil Dagger		
		C9	：台車（ dumpcar ）	M3	：寶箱
		H12	：公廁	M7	：通往二樓的樓梯
A1	：通往四樓的樓梯	K7	：拉桿	O1	：寶箱
B3	：祭壇	L5	：凹洞	Q1	：熔鐵爐
B18	：豎坑	M1	：寶箱	R14	：骷髏

Finsterkoppen 四樓

(1)走到 G16 處後會發生一場戰鬥，戰勝之後可以獲得 Stone Medallion 。

(2)選擇〝Yes〞，轉動 K16 處的輪子（ Wheel ），然後此層樓在C11 至 I11 處及 K2 至 K10 處會有水流出，第一次走入其中時可以暫時的提高每個成員的魅力（ Chr ）值。

(3)當你第一次走到 D5 （或是 D7 、 F5 、 F7 ）處，將會引發一場戰鬥。

(4)爬到五樓。

A1	：通往三樓的樓梯
B18	：豎坑
D5	：老舊的雕像
K16	：輪子
L1	：通往五樓的樓梯



在箱子中的Gnome

Finsterkoppen 五樓

(1)選擇〝Yes〞，嘗試舉起E17 處的石板（ slab ），但是你並無法舉起來，再選〝Yes〞，一直嘗試到有隊員說必須要依靠工具才有辦法舉起石板時，選擇〝or would you rather try a crowbar〞，舉起石板之後，此處會出現通往六樓的樓梯。

(2)爬到六樓。

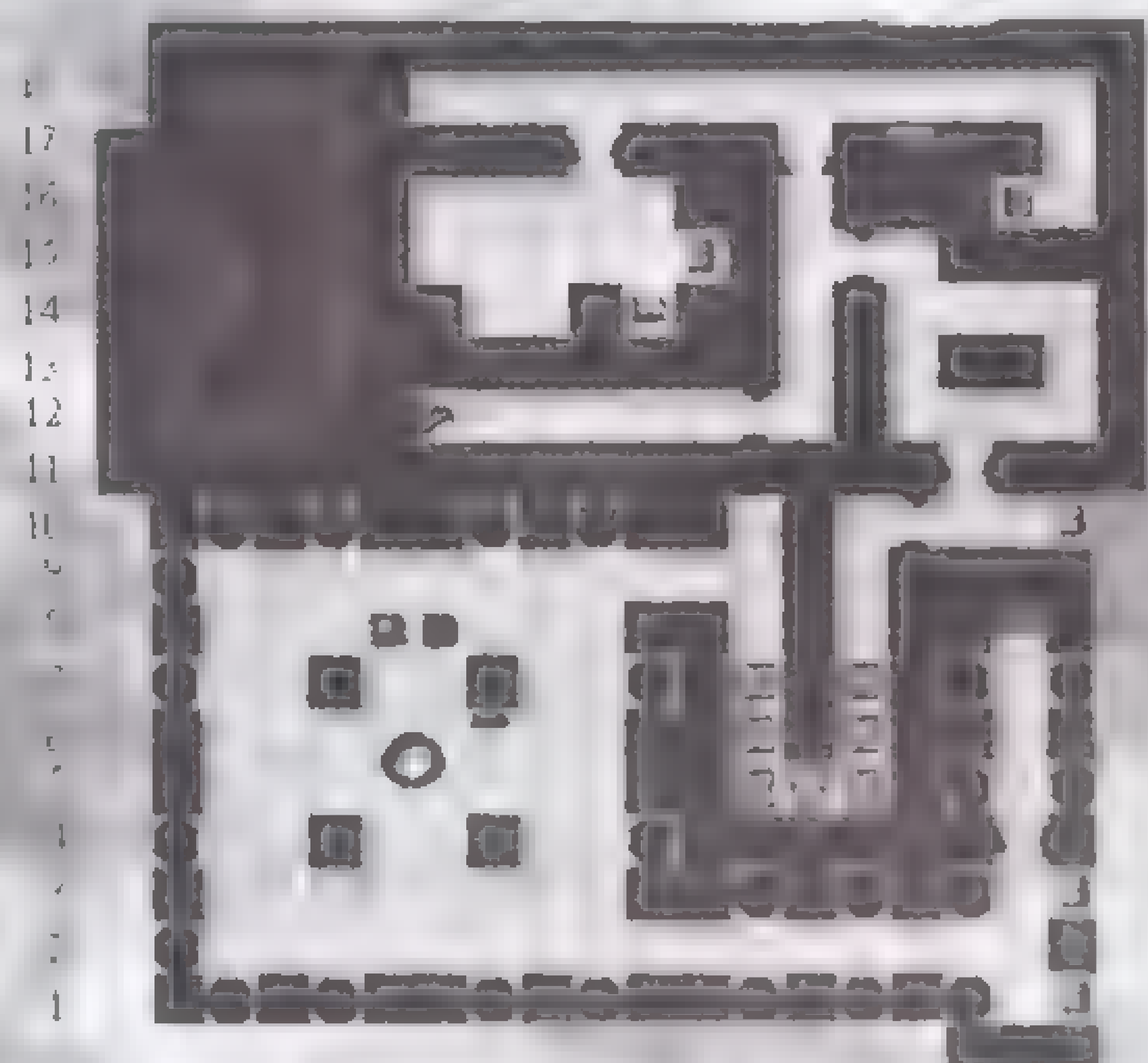
A1	：通往四樓的樓梯
E17	：石板（下面爲通往六樓的樓梯）

休息是爲了走更長的路

知道我法術的厲害了吧

乖乖的交出你們身上的物品吧

穿上皮靴



Finsterkoppen 六樓

A16	：迷宮出口	N5	：魔法火燄地板
B18	：豎坑	P17	：通往五樓的樓梯
G12	：下水道	R16	：寶箱
H6	：熔鐵爐	S1	：寶箱
K14	：寶箱	S3	：寶箱
L7	：圖像	S10	：寶箱
L15	：寶箱		



為了出城，只好暫時留下兩個人當人質

⑴閱讀R16處寶箱中的文件（parchment）。

⑵拿走S10處寶箱中的皮製裝備，同時讓每一個隊伍穿上這些皮製裝備，如此才能防止隊員受到N5處的魔法火燄地板的傷害。

⑶當隊員走到O7至O5處及M7至M5處的地板時，因地板會發出熱量，隊員可能會往回走，此時再將隊伍走回O8或M8處，重新合併，多試幾次，便可以讓隊伍全部通過通過。

⑷在L9處的圖像前面點燃火把，然後觀看此一圖像，選擇〝Yes〞使用物品，然後再選擇剛剛所點燃的火把，L9處的牆壁便會消失。

⑸走到H6處後，選擇〝Wait〞，Golem會問隊伍是否有信物（pledge），選擇〝Yes〞，再選身上有Stone Medallion的隊員，接著選擇〝Stone Medallion〞，將Stone Medallion交給Golem。

⑹選擇〝Yes〞，嘗試拿起S1處寶箱內的石頭，再選〝Swap it〞，便可以拿到Salamander Stone。

⑺注意！雖然S3處的寶箱內有大筆的寶藏，但是如果隊伍拿了其中的寶藏，那麼當隊伍走到N5處時，將會受到魔法火燄的攻擊，將因此犧牲幾名隊員。

⑻將皮製裝備歸還至S10處的寶箱內。

⑼此樓的左上角部份必須由豎坑進入。

⑽由第一層的入口離開迷宮。

⑾交還Rich Golden Key，並合併隊伍，然後離開Finsterkoppen。

通往 Lowangen 的途中

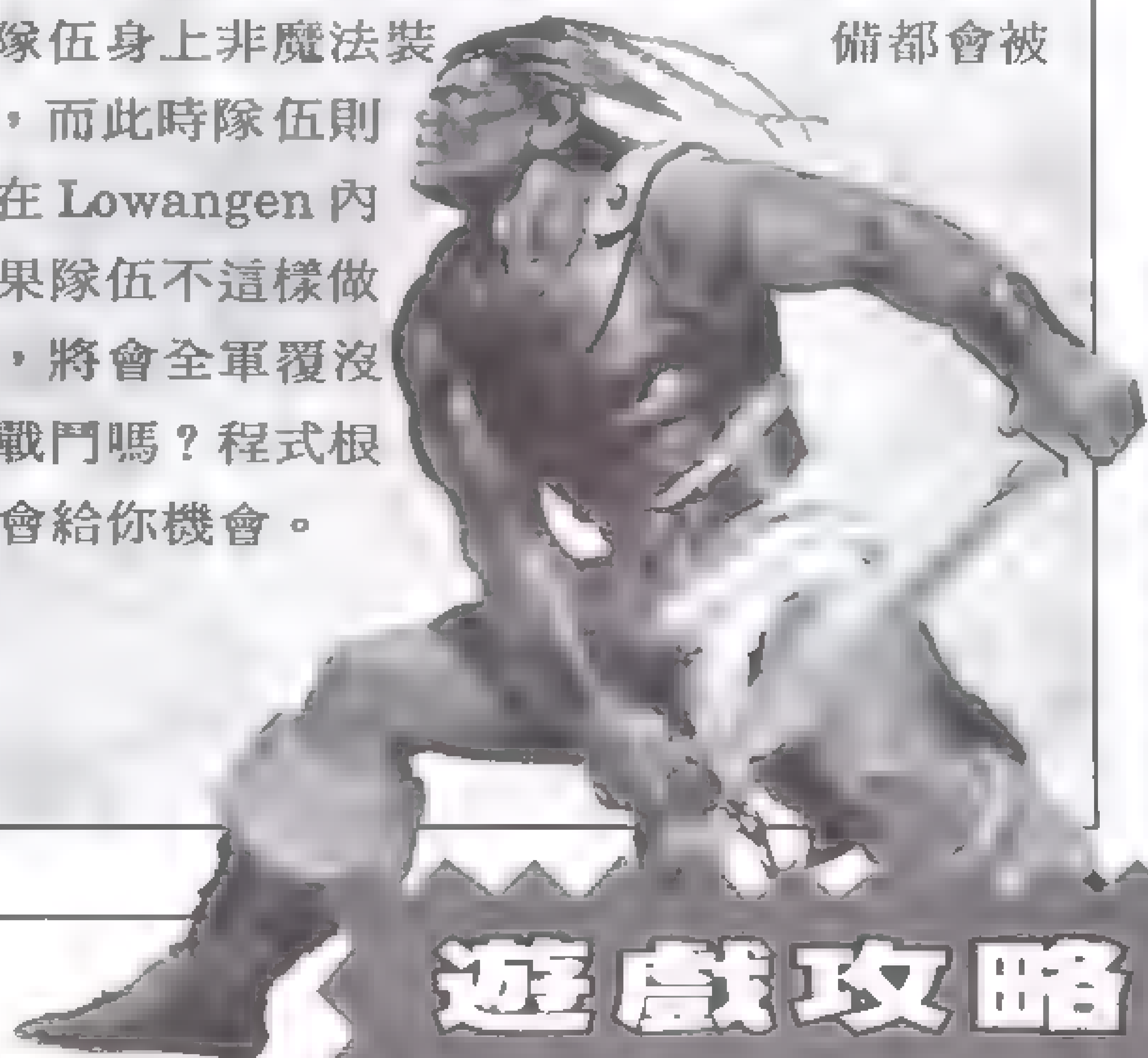
⑴選擇路線計畫為東→東北→西北→東→東北→東北→北→北→西，然後再選擇開始前進的方向為南→西→西→西。

⑵由於在進入Lowangen內之前，隊伍的非魔法裝備會被搜走，所以先進入神殿之中，將隊伍中的非魔法裝備（護具、武器、工具、乾糧及水袋）集中在特定的隊員身上，然後將這些隊員暫時的解散。但是在Lowangen內會有一場硬仗要打，因此，筆者建議隊伍不要解散，裝備被搜走就算了，反正打勝仗之後，隊伍可以獲得一些不錯的裝備。

⑶繼續旅程，選擇開始前進的方向為西南方，在途中隊伍會遇到Antharon，選擇〝Sure〞，讓他加入隊伍之中。

⑷在交叉路口選擇開始前進，方向為西南方。

⑸前進一段路程之後，隊伍會到達獸人的營地，選擇〝Walk on〞，嘗試偷偷的溜過去，但是很不幸地隊伍會被發現，選擇〝Start running〞，試著逃跑，不過隊伍會被獸人給追上，再選擇〝I guess, we don't have a choice〞，讓獸人搜察隊伍的行囊，搜查完畢之後，隊伍身上非魔法裝備都會被取走，而此時隊伍則已經在Lowangen內。如果隊伍不這樣做的話，將會全軍覆沒，想戰鬥嗎？程式根本不會給你機會。



Lowangen



(1)詢問 A26 處的 Dragan Escht 有關〝Gavron〞的事，然後選擇〝Yes〞，同意幫他的忙。

(2)到 V30 處找 Vinsalter ，先選〝Dragan has set usL〞，再選〝It is important to us〞，然後再選〝You explain your sorry situation〞， Vinsalter 便會跟著隊伍走。注意！最後一項選項不一定每次都會出現，因此在進入 Vinsalter 的屋子內之前，最好先存檔。

(3)將 Vinsalter 帶回到 Dragan Escht 的住處，詢問他〝Garvon〞，然後再問有關〝Travel〞的事，接著選〝Yes〞，同意幫他的忙。

(4)在晚上到 D26 處的 Orc Death 酒店等待 Garvon 的出現，選擇〝After him〞跟蹤他，接著再選〝or follow him cautiously〞，如果無法跟上他，再選〝or follow him cautiously〞，直到隊伍跟上他。如果隊伍無法跟上他，並因此而分散，則先將隊伍合併之後，接著再到 V43 處的 The White House 旅館。

(5)進入 The White House 旅館，詢問有關〝Ingramosch〞和〝A. Sevensprings〞的事。

(6)到 Y38 處的 A. Sevensprings 的家中，選擇〝We have come to collectL〞，再選〝THAT Salamander Stone ! The ElvenL〞，但是他會跟隊伍打迷糊仗，此時再選〝No way， scoundel ! Give usL〞，他會轉身逃跑，選擇〝Yes〞追上他，接著會有一場戰鬥，獲勝之後可以找回 Salmander Stone 及不少好東西。

(7)在晚上到 a41 處的 Exhibition of Art in Craftsmanship，選擇〝break into the building〞，接著再選〝break into the building〞，然後選〝look around some more〞，查看四周的環境，發現屋內有一樓梯，選擇〝take a look upstairs〞，再選〝search the rooms〞，最後選擇〝take just the brooch〞。離開之後，隊伍發現有一些人在追蹤你們（Some Pursuers），如果不想戰鬥就讓他們搜走隊伍身上的乾糧，不然就開戰吧。

(8)將 brooch 拿給 Dragan 看，同時問他有關〝travel〞的事。

(9)到 d28 處 Black Jandor 的家，先選〝We are looking for a secret exit〞，但是這個訊息價值不少錢，因此選擇〝Just how much did youL〞，你如果覺的太貴的話，選擇〝Set it off againstL〞，然後再選〝OK， we come justL〞，最後以 300 金幣成交。還記得在 A. Sevensprings家中打勝仗所得到的物品嗎？如果隊伍身上錢不夠的話，在武器店賣掉一部份裝備。

(10)到 c46 處的 Castle of Grey Staves ，選擇〝Might we talk toL〞，然後選擇〝wait〞，等待 Master Eolan 的出現。選擇〝We want to sweepL〞，再選〝We are looking for aL〞，但是他要求隊伍幫他找回一個失蹤的朋友，並且要隊伍留下兩個人當〝人質〞，選擇〝Sounds all right toL〞，選擇留下的兩人之後，隊伍便會在 Lowangen 外。

(11)隊伍若是想往 H45 處的出口離開 Lowangen ，則將會遭遇到十幾到二十個半獸人的攻擊，

即使你們有辦法打贏他們，你們也無法由該處離開。

A26 ： Dragan Escht 的家
B30 ： Wonderland 妓院
B35 ： Travia 神殿
C37 ： Little Fox Den 酒店
E25 ： Eilit Yasmasson 武器店
D26 ： Orc Death 酒店
D32 ： Parinor Vormtann 醫院
D34 ： The Inn 旅館
G22 ： Little Prince 旅館
G30 ： Dark Eye 酒店
G34 ： Hammer and Anvil 酒吧
G44 ： Boron 神殿
G&H39 ： Academy of Deformation
H45 ：出口
I35 ： Happy Mouse 倉庫
I39 ： Hesinde 神殿
J42 ： Ugo Plotz 商店
K16 ： Thorescha 商店
K22 ： Duridanya Zornbrecht 武器店
K32 ： Desdira Falconbrook 商店
K38 ：市場貿易辦公室
L26 ： Brin Vaskendantz 的家
L32 ： Bit and Dueat 旅館
L36 ： Beggars Market 的家
L48 ： Master Deringorn 的家
M17 ： Eydal House 公寓
M21 ：守衛營地
M30 ： Dimiona Adingon 藥材店
M34 ： Phex 神殿
M37&M38 ：市長官邸
N44 ： Klonballa's 酒店
Q5 ： Last Hour 酒店
Q29 ： Thovin Bromkop 打鐵鋪
Q44 ： Fa'kert Duberwin 的家
S12 ： Ingerimm 神殿
S17 ： Jandor Ungent 商店
U1 ： Raisha Rotenegger 的家
U5 ： Pagon Droler 的家
U11 ： Hammer and Anvil 酒店
U12 ： Smithery of Ingerimm 的家
U15 ： Peraine 神殿
V18 ： Berman Helmisch 打鐵鋪
V23 ： Zaskia Angrod 的家
V30 ： Vinsalter 的家
V42 ： Farmion of the Kvill 藥材店
V43 ： The White House 旅館
W11 ： At the Canal 酒店
W40 ： Colorful Flight 旅館
X8 ： V ： Leechronn 的家
X27 ： Svelltje Palace 旅館
X33 ： Salmander Stone 酒店
X41 ： Tsa 神殿
X47&X38 ： Hall of Power 學院
Y38 ： A ： Sevensprings 的家
Y45 ： Jhaell Startrail 醫院
Z11 ： Kysira 醫院
a12 ： Roglima the Great 打鐵鋪
a20 ： Vistella Ebenborn 商店
a24 ： Water and Wine 酒店
a31 ： Rahja 神殿
a34 ： Thousand Desires 妓院
a41 ： Exhibilion of Art in Craftsmanship
b17 ： Trenchbog 旅館
c27 ： Great Freedom 旅館
c46 ： Castle of the Order of Grey Staves
d24 ： The Road and the Mare 妓院
d28 ： Black Jandora 的家

往 Netherswamp 的途中

(1)選擇開始前進的方向為西北→東北，如果隊伍在往 Lowangen 的途中，有在神殿內解散隊伍，則將隊伍合併。

(2)離開這個小村落，選擇開始前進的方向為西方，選擇〝cross the ford or〞，然後再選〝daringly enter the swamp〞，最後選〝Yes〞。

(3)注意！若隊伍此時身上攜帶著 Salamander Stone ，則在途中會遭遇 10 名魔法師及其他的敵人攻擊，因此最好將 Salamander Stone 留在 Lowangen 內的隊友身上，不然隊伍應該是會遭到全滅的命運。



Netherswamp

(1)在 P16 處會遇到一個蜥蜴人（ Lizard Man ），選擇〝But we need your help〞，再選〝And what if we were to help you〞。

(2)殺死 d15 處的 Engulfer 。

(3)回去見蜥蜴人，他會告訴你老婦人（ an old woman ）的所在。

(4)到 B5 處找那個老婦人，原來她是一名女巫（ witch ），先選擇〝We need your help〞，接著選〝We are

looking for a missing manL〞，逼不得已，只好代表她去談判了。

(5)進入p25處的塔（Tower）中，此時塔內的魔法師會召換火元素（Fire Element）來〝教訓〞你們，結果火元素卻失去控制。火元素所問的問題答案爲〝life〞、〝help〞及〝protection〞，答對他的問題之後，魔法師會被火元素殺死，取走 crystal ball，並閱讀 Noctrox Document。

(6)將 crystall ball 帶回去給女巫（註一）。

(7)取走 r4 處寶箱中的 Swamp Rantzy Document 和網子（a net），並且閱讀 Swamp Rantzy Document。

(8)拉下（pull out）L29 處的 18th heather plant。

(9)走到e24處會遇見一隻不一樣的 swamp rantzy，使用網子（net）將他捉起來，然後再選〝Take the tied upL〞。

(10)由 Y1 處的出口離開 Netherswamp。

A16	：出口	Y1	：出口
A26	：出口	d15	：Engulfer
B3	：藥草	e24	：swamprantzy（Agdan）
B5	：an old woman 的家	j32	：出口
D1	：出口	p1	：出口
L2	：一些物品	p25	：魔法師之塔
L29	：heather	r4	：寶箱
P16	：蜥蜴人	v26	：出口

往 Blood Peaks 途中

(1)在旅途中使用 heather 在 swamp rantzy 的身上，使他回復成爲 Agdan。

(2)選擇開始前進的方向爲南→西→南→東南→東→東→北→東→東北。

(3)利用祕密通道進入 Lowangen，將隊伍重新結合後，離開 Lowangen。

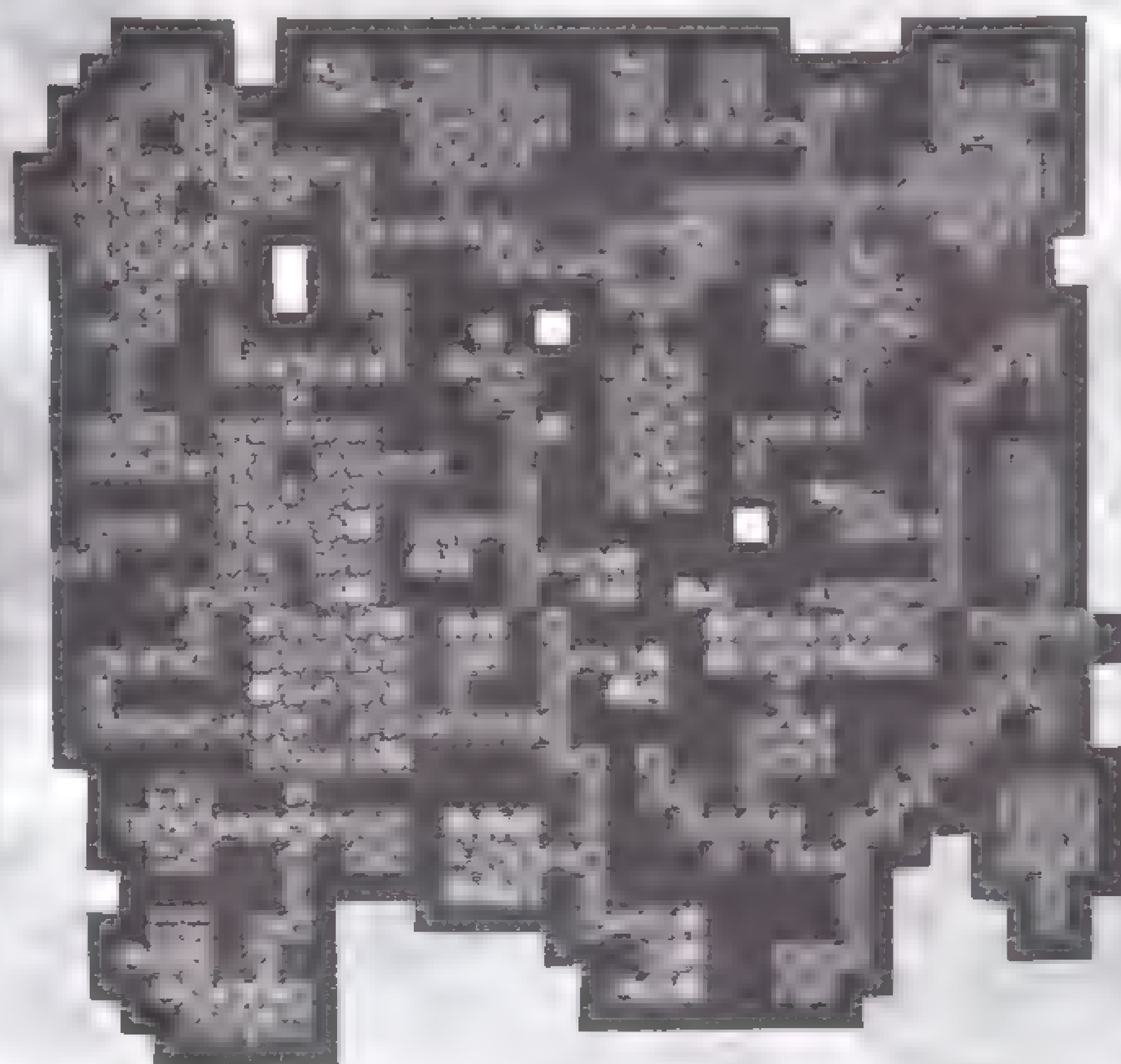
(1)選擇開始前進的方向爲南，途中隊伍會遇到一群魔法師強索 Salamander Stone，迫於形勢，只有乖乖的交出 Salamander Stone，不要試圖反抗，隊伍是不可能打贏這一場戰役的。

(2)選擇開始前進的方向爲西北→西南→西→西北→西→西→西北→北→西→西→北→西→東南→西北。

(3)爬上去之後選擇〝Enter the cave〞。



快把 Salamander Stone 交出來吧



Blood Peaks Level 1

(1)打開 I30 處的寶箱，拿走 copper key 和 cast iron key。

(2)拿走 a23 處的 copper disk。

(3)由 Z29 處進入 Blood Peaks Level 2。

A15	：入口	R2	：寶箱
B3	：寶箱	R9	：幻影牆
B17	：幻影牆	R28	：寶箱
C2	：寶箱	R30	：寶箱
D15	：幻影牆	S11	：寶箱
I30	：寶箱	V17	：通往 Blood 的 b28 處
N12	：寶箱		
O21	：寶箱（需要用 iron key 才能打開）		
Q14	：寶箱	X14	：寶箱

Blood Peaks Level 2

(1)打贏 P35 處的戰鬥之後，可以獲得 pliers key。

(2)打開 Q35 處的寶箱，拿走 lynx key。

(3)打開E43處的寶箱，拿走三瓶 phials。

(4)拿走 O25 處的矛（spear）。

(5)搜查 P25 處的櫃子（shelves），然後利用矛打開此處的祕密通道。

(6)將隊伍的前兩名隊員配備 sword 或 obsidian dagger 以劈開蜘蛛網。

(7)在 A9 處將隊伍分為兩對，其中一對的三人各自飲下一瓶 phials。

(8)讓飲下 phials 的分隊破壞 B9 處的蜘蛛蛋。

(9)在 A8 處可以找到一把 arrow key（red）。

(10)在 A6 處骷髏身上有一把寶劍。

(11)由 T45 處的樓梯進入 Blood Peaks Level 3。

A6 ：骷髏
A8 ：arrow key（red）
A20 ：井（可暫時增加 CR 及 MR 各一點）
A24 ：Salamandor Stone
A27 ：Praiodan
A29 ：mirror amulet
A33 ：Thurazz
B9 ：蜘蛛蛋
E43 ：寶箱
J28 ：寶箱
J33 ：spectacled key（golden）
O25 ：茅
P25 ：櫃子（祕密通道）
P35 ：pliers key
Q35 ：寶箱
S30 ：寶箱
T45 ：通往 Blood Peaks Level 3 的 A30 處
a40 ：通往 Blood Peaks Level 1 的 Z29 處
a44 ：寶箱
b28 ：通往 Blood Peaks Level 3 的 I13 處
b30 ：通往 Blood Peaks Level 1 的 V17 處
d22 ：通往 Blood Peaks Level 1 的 V2 處的坑道

X17 ：寶箱
Z29 ：通往 Blood Peaks Level 2 的 a40 處
a22 ：寶箱（需要用 skeleton key 才能打開）
a23 ：copper disk
b25 ：寶箱
c28 ：寶箱
e9 ：幻影牆

我的問題答案是什麼

你們必須代表我去談判

不！不要破壞我的蛋

Blood Peaks Level 3



(1)由 e27 處離開 Blood Peaks Level 3。

A30 ：通往 Blood Peaks Level 2 的 T45 處
E8 ：寶箱
E30 ：寶箱
I13 ：通往 Blood Peaks Level 2 的 b28 處
I27 ：寶箱
J11 ：幻影牆
J18 ：寶箱
W20 ：井
a17 ：寶箱
e6 ：出口
e27 ：出口

往 Tiefhusen 的途中

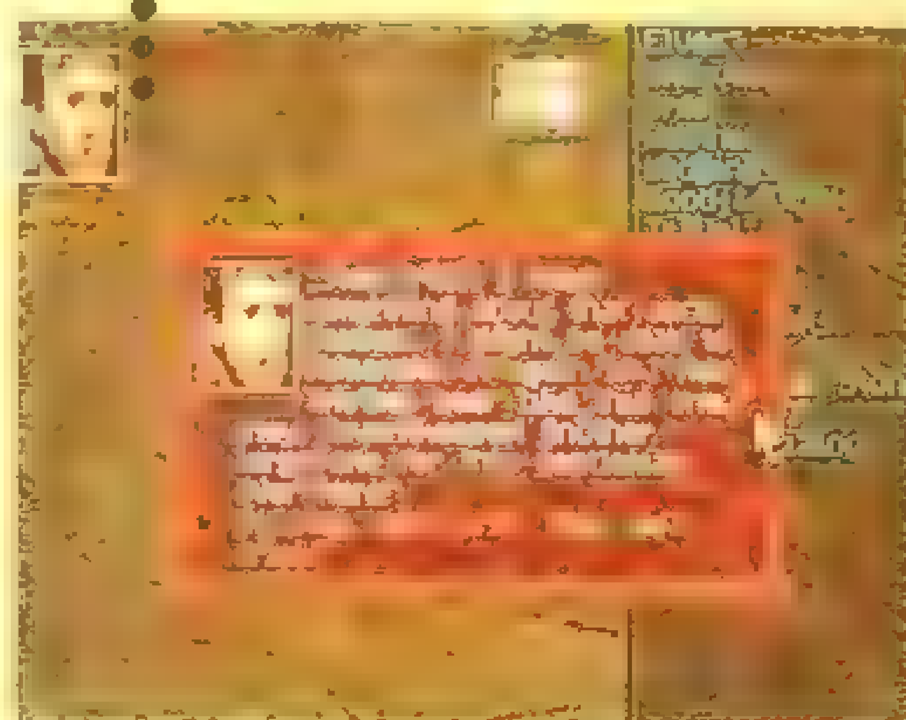
(1)選擇開始前進的方向為東南→東→東南→東→東南→北→東北→北→北→北，選擇〝cross the ford or〞，接著再選擇開始前進的方向為北，便可以到達 Tiefhusen 城。

Tiefhusen



(1)隨便拜訪一間酒店，坐入人群中（最右邊的一個選項），選擇〝Drinks for everybody〞，再選〝Don't worry, here's your money〞，最後選擇對話，此時 Jandor 會出現。

(2)問他有關 Star Trail 的事，不過你必須選擇〝Hey, tanverkeeper！



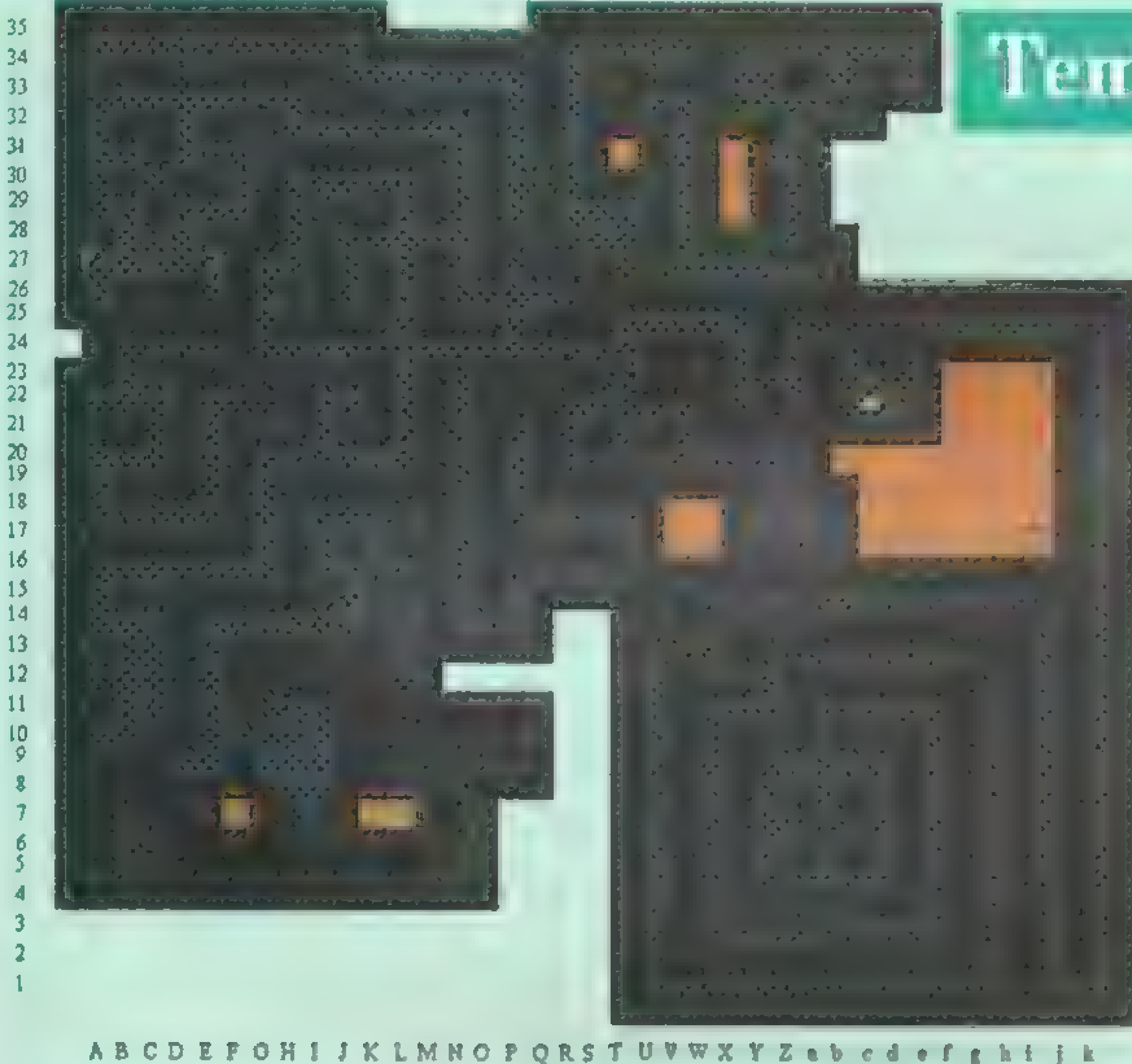
為了得到消息，只好用美酒來賄賂

Another large …”，他才會告訴你有關 Star Trail 的事，打聽完之後，看你是否對其它事有興趣，可以問問他。

(3)到 W30 處找Hensger，選擇“ Quite right ! we need your help ”，再選“ We'll pay ! What do you …”，接著選“ Don't say anything let me …”，不過他要價 75 金幣（ ducats ），唉！有求於人，只有答應了（選“ Yes ”）。他要你早上再到原處找他，最後選擇“ go on ”。

(4)在早上時回去找他，他會帶領隊伍進入 Phex Dungeon。此時必須確定隊伍並需有 80 個金幣。

A17 ： Firun 神殿
D30 ：出口
G14 ： At the Duck's Beak 酒店
I27 ：出口
J9 ： Runhild Hermertal 武器店
K5 ： Wide World 酒店
K20 ： Pileo'Gold 酒店
L1 ： Ariona Silverdew 藥材店
M12 ： Rondra 神殿
N16 ： At the M.stuned Lute 的家
O7 ： Phex 神殿
Q2 ： Travia 神殿
R18 ： Tjall Hovensson 打鐵鋪
T7 ： Royal Gemerbsen 商店
T14 ： Firun's Hall 旅館
T19 ： Hesinde 神殿
U9 ： Rahja 神殿
V9 ： The Dagger and the Sword 酒店
W21 ： Northern Lights 旅館
W30 ： Hensger
X13 ： Meldavia Gosht 商店
Z18 ： Jasper Elkensiepen 醫院
a9 ： Boron 神殿
b29 ：出口



Temple of Phex

(1)P23處 riddle plaque 的答案爲“ NIGHT ”。

(2)將C25處 puzzle plaque 選出三個狐狸（ fox ）。

(3)打贏 C27 處的戰鬥以獲得 key （ blue ）。

(4)對 c22 處的祭壇奉獻 80 個金幣（選擇“ make an offering yourselves ”），便可以打開 Q30 處的密門，同時可以避免受到 W25 處的陷阱的傷害；若選擇“ pilfer the bowl ”，則隊伍會受到傷害，同時被傳送到 a7 處。

(5)釋放 Z34 處的三個人（選擇“ bounce the traitors off the wall ”）。

(6)由 d33 處的樓梯離開。

C25 ： puzzle plaque
D12 ：密門
D34 ：密門
F10 ：密門
G23 ：密門
H6 ：密門
H11 ：寶箱
K14 ：密門
K18 ： money crapper recipe
L12 ： recipe for healing potion
L13 ：密門
P8 ：入口
P23 ： riddle
Q30 ：密門
U8 ：傳送站（需由 B7 倒退進入此處，才不會被傳送至 W8
U34 ：密門
Z17 ：寶箱（若隊伍拿走其中的物品，則在 G20 處會有一個鬼魂擋住隊伍的去路
a10 ：密門（必須打贏 Z7 、a6 、a8 、 b7 處的戰鬥才會打開）
c22 ：祭壇
c25 ：密門
d25 ：密門
d33 ：出口
e25 ：密門

往 Tjolmar 的途中

(1)離開 Tiefhusen。

(2)選擇開始前進的方向為北→北→西，然後進入 Tjolmar 中。



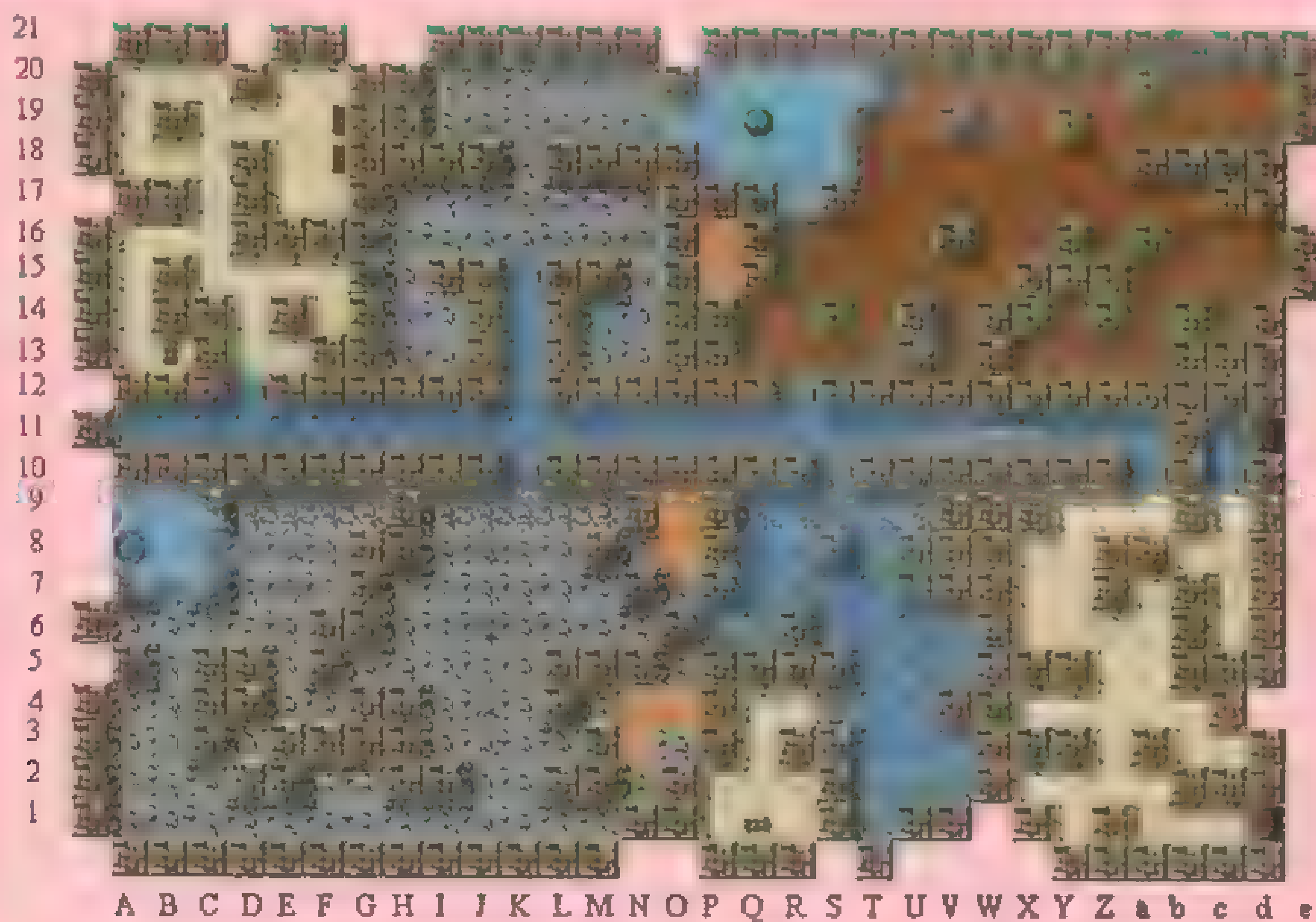
請釋放我們吧



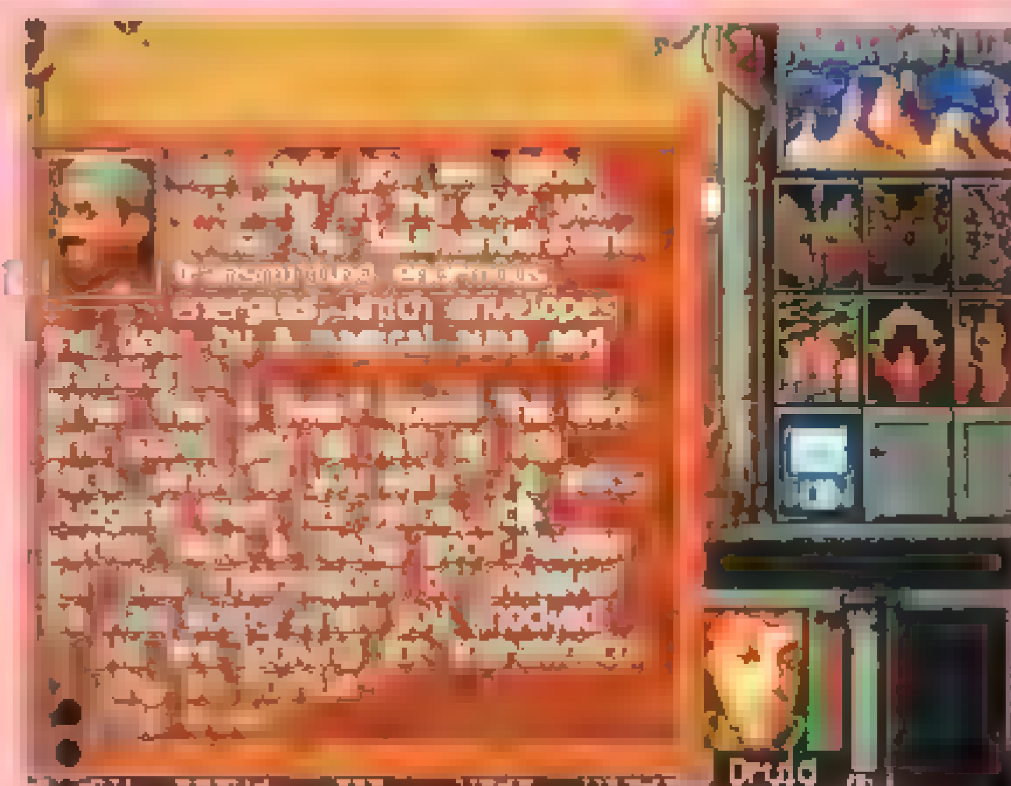
Tjolmar

D5 ： Firun 神殿
E10 ： Ingramosch 的家
F19 ： Ifirn 神殿
L11 ： The Cosy 旅館
L14 ： Halina Druffin 商店
M2 ：出口
M8 ： Ingerimm 神殿
M16 ： Irion 醫院
P6 ： Halrima 打鐵鋪
P10 ： Dreaming Mummy 的家
P10 ： Dreaming Mummy 的家
R18 ： Carriage Yard 旅館
R19 ：出口
T2 ： Red Lotus 酒店
T13 ： Rahja 神殿
U7 ： Alebeard 酒店
X10 ： Ugdalf Abelmin 藥材店
Y16 ： Dugobalosh 打鐵鋪

(1)在E10處選擇〝We are looking for Ingramosch〞，再選〝break it down and forceL〞，便可以進入 Ingramosch's house 中，你便可發現隊伍已經在 Final Dungeon Level 1（註二）。



Final Dungeon Level 1



請問這裡有沒有這個人

(1)當你第一次進入此地時，會有一場戰鬥，打贏之後可以獲得一份文件（ document ），閱讀此份文件。

(2)依序拉動 d21 處、 c18 處及 e19 處的 Branches ，然後便可以打開 a19 處的密門。

(3)在 Q19 處的樹上可以找到 Flame key 。

(4)拉住 O18 處及 O20 處的 hook （選擇〝Yes〞），然後再派出隊伍中的一人到 S20 處，選擇〝Push it up〞，最後再將隊伍重新合併。

(5)在 B8 處施展〝Melt Solid〞法術，便可以釋放 Helen（註三）。

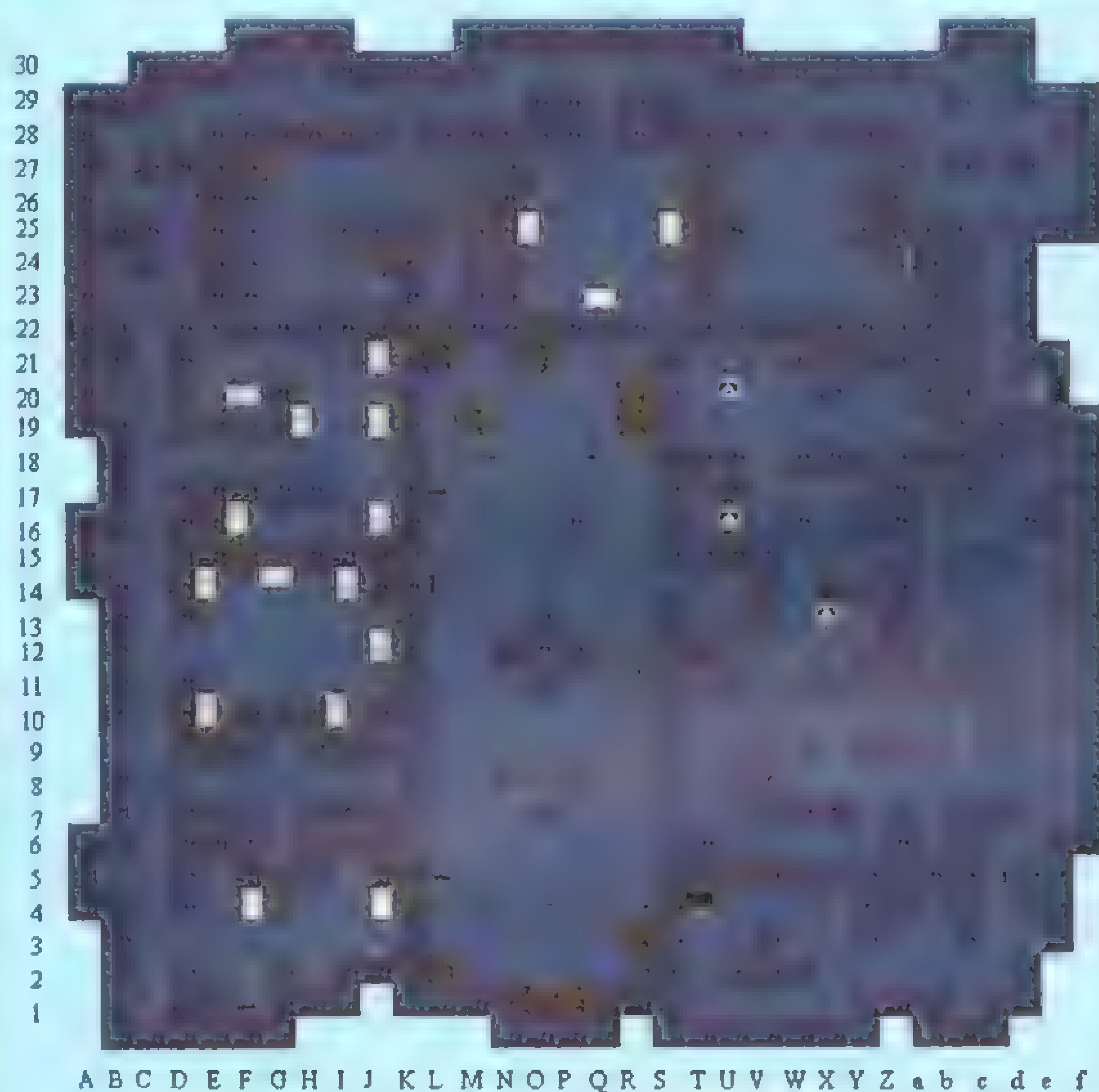
(6)拿走 A8 處的 Flame key 。

(7)拿走 X4 處的 black statuette 。

(8)由 d11 處進入 Final Dungeon Level 2 。

A8 ：井
A9 ： Helen
B13 ：寶箱
Q1 ：寶箱
Q19 ：樹
X4 ：幻影牆
a19 ：密門
b6 ：幻影牆
b21 ：入口
d1 ：樓梯（陷阱）
d11 ：通往 Level 2 的 e20 處

Final Dungeon Level 2



F1 ：寶箱
F29 ：密門
E-J8 ：此通道為一陷阱區
K8 ：幻影牆
L5 ：寶箱
L14 ：寶箱
L17 ：寶箱
R8 ：寶箱
R11 ：寶箱
S14 ：密門
T4 ：通往 Level 3 的 S4 處
T17 ： piece of amulet
W8 ： piece of amulet
Z24 ：井
c5 ：密門
d8 ： piece of amulet
e18 ： piece of amulet
e20 ：通往Level 1的 d11 處
e28 ：櫃子

(1)在 e28 處的櫃子尋找一次以上，可以找到 bronze key 。

(2)找齊四片 piece of amulet 。

(3)當你找齊四片 piece of amulet 之後，立刻到 c5 處，打開該處的密門，如果不快一點的話，那四片 piece of amulet 就會消失一片，你便無法打開該處的密門。

(4)由 T4 處進入 Final Dungeon Level 3 。



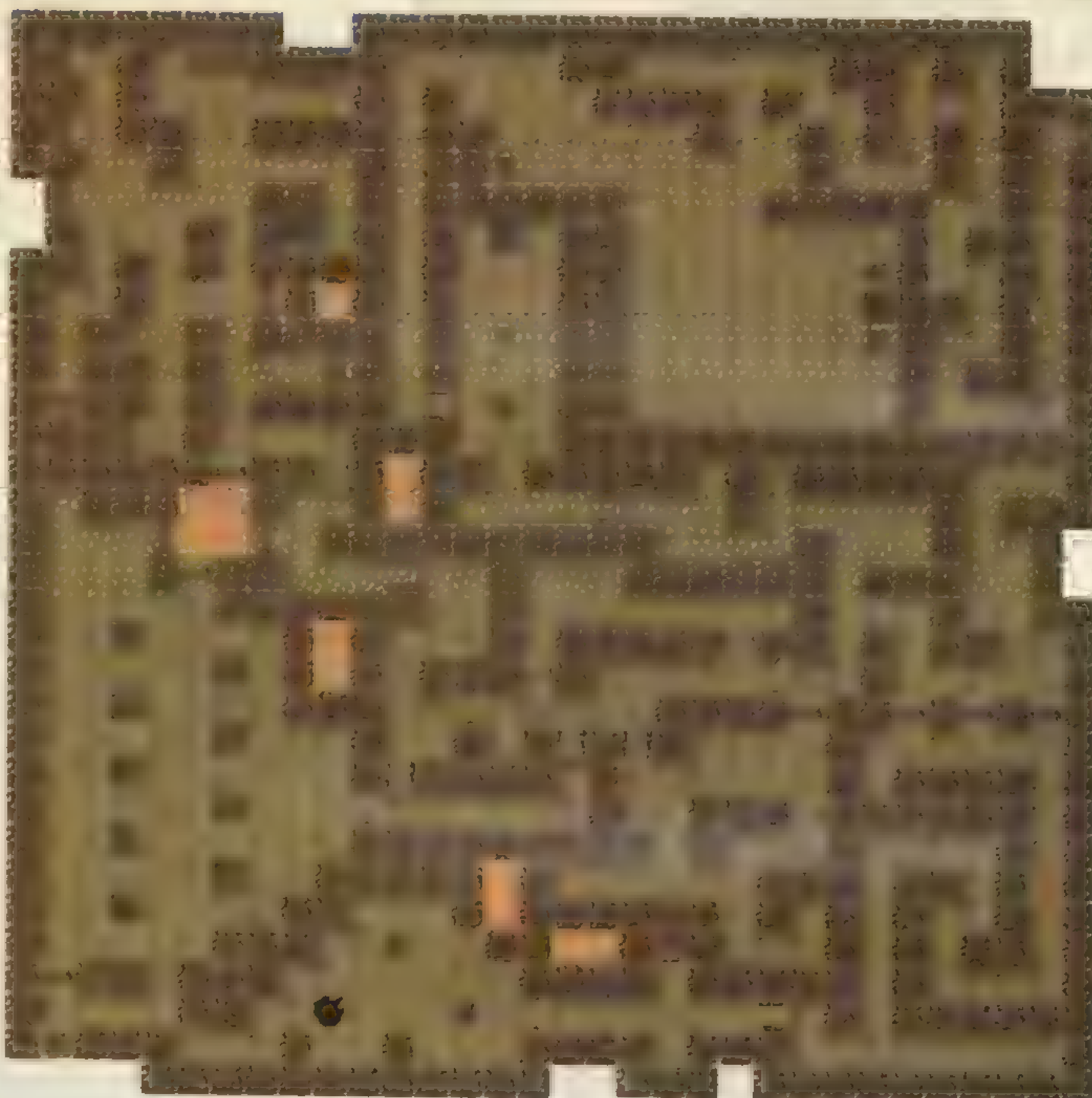


正宗的冰山美人



好甜美的肉啊

Final Dungeon Level 3



(1)當隊伍剛進入此層時，Boron 會突然出現並搶走隊伍身上的 Salamander Stone，此時 Helen 會離隊去追他。

(2)拿走 N2 處的 cult document，並且閱讀它。

(3)在 U2 處輸入 1325、1725、2325 或 2725 中的一組數字，便可以打開 V2 處的密門。

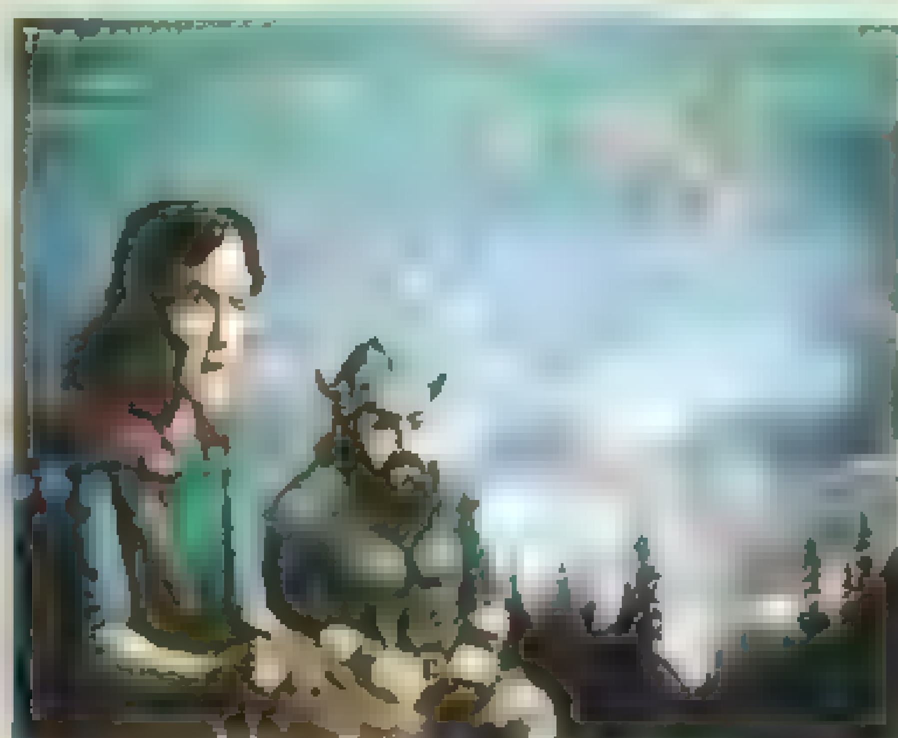
(4) F8 處問題的答案為〝ARKANDOR〞。

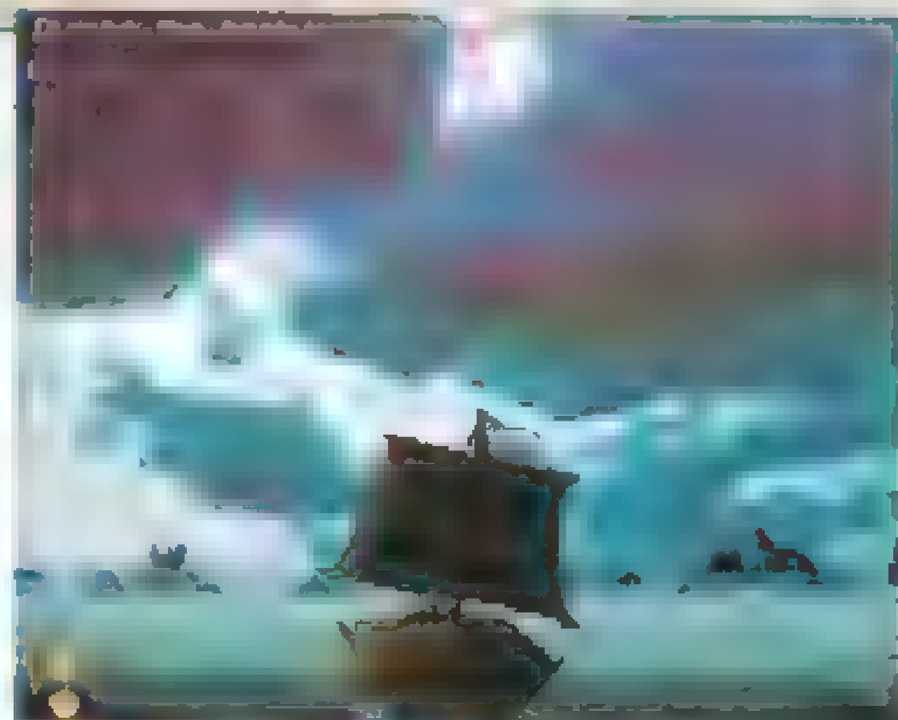
(5)拿走 A1 處的 dragon claw。

(6)打贏 V23 處 Arkandor 所變的巨龍之後，便可以解放 Ingramosch。

(7)由 d29 處的樓梯離開此處，便可以結束遊戲。

A1	：dragon claw	R9	：傳送站
D3	：密門	R10	：幻影牆
K9	：幻影牆	S4	：通往 Level 2 的 T4 處
K12	：傳送站	V2	：密門
K15	：幻影牆	V23	：巨龍
L20	：幻影牆	d6	：傳送站
P10	：幻影牆	e28	：出口（遊戲結束）
Q17	：密門		





踏向歸途

矮人和精靈終於再度合作

後記

遊戲終於結束了，劍流痕雖然號稱是模擬眞實世界的情況極為逼眞，而且進行遊戲測試的人員衆多，但是出來的結果卻是存在著一些問題。遊戲中某些重要的訊息並不明顯，使得玩者可能需要花費極多的時間來不斷的嘗試；以 Netherswamp 中魔法師之塔的火元素問題的答案，事實上，每個問題均有多個同義字可供輸入，由於我們是非英語系的國家，我想對大部分的玩者而言，要想正確的回答出問題的答案，可能需要花點時間。筆者寫出此攻略提示便是希望各位玩者能夠好好的享受遊戲的內涵，不用再受遊戲中惱人問題的煩惱。

註一：依據上述步驟，雖然可以拿到 crystal ball，但是女巫會責怪隊伍殺死了魔法師及她的寵物 swamp rantzy，因此，她要對隊伍進行處罰（執行死刑），爲了保命，隊伍只好將她殺了，但是如此一來，遊戲將無法繼續。但是在回答火元素的問題時，答案並沒有問題，不然隊伍就會被火元素所殺；而且筆者也試著不殺死 swamp rantzy，但是結局依然一樣。爲了使遊戲順利的進行，只好使用修改資料的方式，如果有哪位玩者知道此部份正確的步驟，煩請告知。遊戲修改的方式如下：請先儲存一進度檔，接著退出遊戲，然後進入 PCSHELL 內，選擇 C:\STAR\GAMES\?.GAM（該路徑爲遊戲內定，如果你的路徑不同，請自行修正；？爲你所儲存檔案的名稱）。每項物品佔 27 個位址，其中第 1 及第 2 個位址爲物品代號，第 3 項爲物品數量或是某些物品可否使用的代號，而物品欄中第一項物品的位址是從該人物資料的第二個名字中的第一個英文字加上 283，同時 sector 加上 1；若是該數值超過 512，則減去 512 之後，並再將 sector 加 1。其中網子（a net）的代號爲 61 00；Swamp Rantzy Document 的代號爲 4D 01，第 3 個位址並需改爲 01。修改完畢之後，進入遊戲之中，你必須重新載入該遊戲檔，修改才算有效。

註二：因爲底下的迷宮並未註明樓層，而且有一小部份的地區名稱會不一樣，爲了方便起見，筆者於是將這些迷宮從新命名爲 Final Dungeon。

註三：因爲你的施法者可能在經過升級之後，尚未學會 Melt Solid，但是這一部份如果不完成的話，遊戲將無法繼續；載入前面的進度，又不知道你的施法者要練功到什麼程度？因此，乾脆直接修改人物經驗資料。本遊戲的人物經驗資料起始位址是存在該人物資料的第二個名字中的第一個英文字母在加上 24 的位址處，而經驗資料共佔 4 個位址，一般之需修改成爲 00 00 20 即可，改太多可能會出問題喔！

附錄 I　各項武器的重量、價格及功能表

名稱	重量	價錢	攻擊力	AT/PA
[illegible]	20	50	1D6+1	-2/-3
[illegible]	10	50	1D6+1	-3/-4
[illegible]	80	200	1D6+4	0/0
[illegible]	25	25	1D6+1	-2/-3
[illegible]	140	110	1D6+5	0/0
[illegible]	90	110	1D6+4	-1/-3
[illegible]	30	30	1D6+2	-1/-3
[illegible]	120	80	1D6+5	-1/-2
Catchogre	30	95	1D6+2	-2/-3
[illegible]	200	123	1D6+6	0/0
[illegible]	60	5	1D6+1	-1/-3
[illegible]	70	45	1D6+3	0/-1
[illegible]	50	50	1D6+4	0/0
[illegible]	20	20	1D6+1	-2/-3
[illegible]	80	95	1D6+3	-1/-1
[illegible]	150	125	1D6+6	-1/-3
[illegible]	150	500	1D6+3	-2/-4
[illegible]	35	55	1D6+3	0/-1
[illegible]	30	50	1D6+3	0/-1
[illegible]	60	35	1D6+3	-1/-3
[illegible]	120	40	1D6+3	-1/-4
[illegible]	240	110	3D6+3	-3/-4
[illegible]	100	15	1D6+2	-2/-3
[illegible]	180	120	1D6+6	-2/-4
[illegible]	150	75	1D6+4	-1/-3
[illegible]	120	50	1D6+4	-2/-4
[illegible]	220	250	1D6+7	0/0
[illegible]	30	30	1D6+2	-1/-2
[illegible]	0	5	1D6	-3/-4
Kukris Dagger	30	30	1D6+6	-2/-3
[illegible]	70	70	1D6+4	0/-1
[illegible]	30	50	1D6+4	0/-2
[illegible]	30	750	1D6+6	0/0
[illegible]	110	50	1D6+4	0/-2

名稱	重量	價錢	攻擊力	AT/PA
[illegible]	70	1000	1D6+1	0/0
[illegible]	20	110	1D6+1	-3/-4
[illegible]	20	110	2D6+4	-3/-4
[illegible]	120	50	1D6+5	-1/-3
[illegible]	30	50	1D6	-2/-3
Orc [illegible]	130	90	1D6+5	-5/-5
[illegible]	120	60	1D6+5	-1/-3
[illegible]	100	120	1D6+4	-5/-5
[illegible]	150	60	1D6+3	-1/-4
[illegible]	70	15	1D6+1	0/-1
[illegible]	35	60	1D6+3	0/-1
[illegible]	150	140	2D6+2	-2/-2
[illegible]	60	60	1D6+3	0/0
[illegible]	100	35	1D6+3	-3/-4
[illegible]	70	60	1D6+3	0/0
[illegible]	20	45	1D6+3	0/0
[illegible]	40	45	1D6+2	0/-1
[illegible]	30	25	1D6+2	-3/-4
[illegible]	110	300	1D6+4	0/-2
[illegible]	90	50	1D6+3	0/-2
[illegible]	80	30	1D6+3	0/-3
[illegible]	80	85	1D6+4	0/0
[illegible]	80	850	1D6+5	3/-1
[illegible]	120	10	1D6+3	-1/-4
[illegible]	10	10	1D6	-3/-4
[illegible]	15	10	1D6	0/0
[illegible]	90	45	1D6+3	0/-3
[illegible]	135	200	1D6+6	-2/-2
[illegible]	160	135	2D6+4	-2/-3
[illegible]	150	110	2D6+4	-1/-4
[illegible]	150	100	2D6+3	-2/-4
[illegible]	60	30	1D6	0/-6
[illegible]	60	200	1D6+1	0/0
[illegible]	50	90	1D6+3	0/-1

附錄2 各項藥劑及藥草的重量、價格及功能表

[illegible]	重量	價錢	功能
[illegible]	10	100	除去疾病
[illegible]	10	160	中和毒素
[illegible]	10	350	可在武器上加上毒素
[illegible]	1	120	增强精神力量
[illegible]	10	250	使武器具有恐懼法術相同的力量
[illegible]	1	7	恢復 1 到 6 點的生命力
[illegible]	1	7	恢復 2 到 6 點的生命力
[illegible]	1	7	損失 1 到 6 點的生命力
[illegible]	1	60	增加 2 點力量值
[illegible]	10	100	恢復 10 點生命力
[illegible]	10	10	僅供 Dragonfeld 使用
[illegible]	10	1000	可在武器上加上毒素
[illegible]	10	100	恢復 10 點魔法力
[illegible]	1	200	增强精神力量
[illegible]	10	100	損失 6 點生命力
[illegible]	10	600	回復全部的生命力
[illegible]	10	10	殺死蜘蛛皇后用
[illegible]	10	60	戰鬥用（具有催眠法術的功用）
[illegible]	10	700	可在武器上加上毒素
[illegible]	60	240	恢復 10 ＋ 1 到 20 點的生命力
[illegible]	60	500	恢復 40 點的生命力
[illegible]	10	400	恢復 30 點的生命力
[illegible]	10	150	可在武器上加上毒素
[illegible]	1	70	恢復 10 點生命力
[illegible]	1	70	恢復 10 到 18 點生命力

附錄3 各項防具的重量、價格及功能表

[illegible]	重量	價錢	AC	AT/PA
[illegible]	75	9	0	0/0
[illegible]	80	50	1	0/-1
[illegible]	320	200 -400	2-4	-2/-2
[illegible]	320	1000	5	1/-2
[illegible]	200	250	2	0/0
[illegible]	180	80	3	-1/-1
[illegible]	200	45	2	0/-1
[illegible]	70	40	1	0/0
[illegible]	75	100	0	0/0
[illegible]	180	80	3	-1/-2
[illegible]	90	40	1	0/0
[illegible]	50	100	0	0/0
[illegible]	120	200	2	0/0
[illegible]	10	500	3	0/0
[illegible]	30	3	0	0/0
[illegible]	10	500	3	0/0
[illegible]	100	60	2	0/-1
[illegible]	100	50	2	0/-1
[illegible]	120	50	2	-1/-1
[illegible]	280	300	4	-1/-2
[illegible]	50	5	0	0/0
[illegible]	200	200	2	0/0
[illegible]	480	1000	5	-2/-2
[illegible]	140	25	1	0/0
[illegible]	30	2	1	0/0
[illegible]	40	1	0	0/0
[illegible]	180	150	3	-1/-1
[illegible]	40	5	0	0/0
[illegible]	150	60	3	-1/-2
[illegible]	120	50	1	0/-1
[illegible]				



完全攻略(下)

作者 羅蘋

80 Azimuth's Cell

令人驚訝的事情發生了，伍德見到了自己父親，但卻是相當〝年輕〞的父親。他告訴伍德所有事情的緣起，伍德終於明白一切的混亂都是由於 Bigwig 自作主張的打開了 Chproznog ，並且因此讓其感染了邪惡力量（ Evil Spinit ）。在最後，他遞交了一副耳機（ Uiblefrotzer ）給伍德，幫助他在面對 Bigwig 時能順利制敵。

81 Virtual Trip

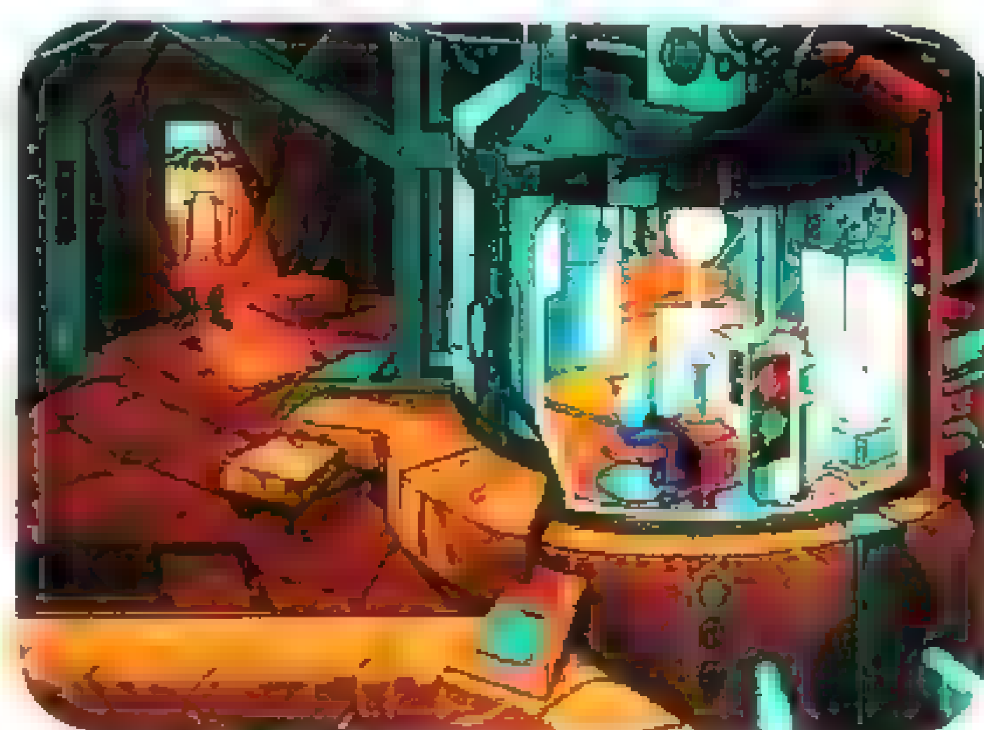


具備了使用透視術的能力後，伍德想到對某個人使用一定是件很有趣的事。《伍德對準那個當街賣藝的阿婆（ Bonneteau Player）使用透視術（ insight formula ）》，果然滾出了一顆眼睛。由於滾落到了下方，伍德立刻前往 Staircase Sereet把眼睛撿起。

82 Aristocrats Terrace

《伍德將剛剛撿取的 plastoc eye 拿給守門人看》，立刻獲得他的允許，順利入內。

83 Party



可可小姐（ Miss Coh Cott ）坐在左方，包括她在內，大廳內的所有人都兩眼無神、表情呆滯，很顯然是被某種力量所蠱惑了。在此刻，聰明的伍德知道是調配〝醫療處方〞的良好時機了，立刻依照公式製出（ Basic + Healing + Basic ）。完成後，立刻使用在可可小姐身上；但如此似乎仍不夠，伍德還必須製造出抗毒劑（ antidote ）。

84 Lab

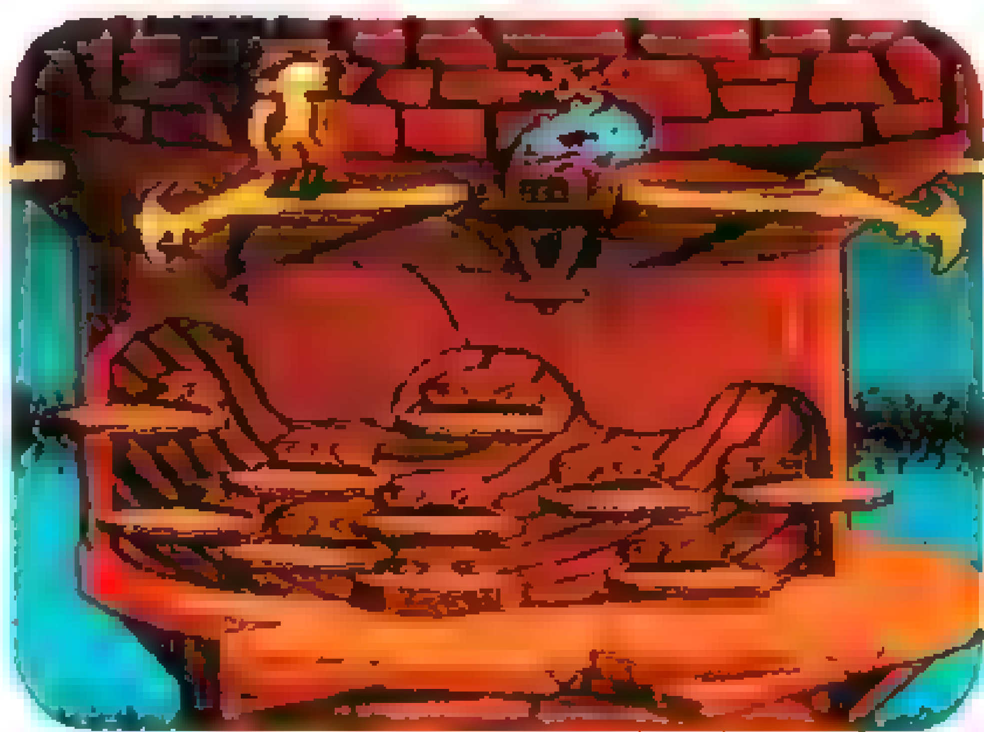
重返舊地，伍德來到畫面的左下方，利用試管調配出了抗毒劑。

85 Party



伍德迫不及待地想把抗毒劑拿給可可小姐服下，但是她卻示意拒絕；原來是要用文明一點的方式，《把抗毒劑放入她面前的玻璃杯（ glass ）之後》，可可小姐立即服下並恢復了清楚意識。然而由於一再受騙，她並不能確定是否目前在她眼前的人是否是眞正的伍德。可可小姐要求伍德跳一段舞，讓她看一看…（使用〝 happy formula 〞於可可小姐身上，便會出現一段精彩的舞蹈。）；在伍德使盡渾身解數賣命演出之後，可可小姐投入了他的懷抱中。

86 Goh Gott house



在可可小姐家中，伍德和她正愉悅的對談著。可可小姐了解到 Bigwig 乃是由於時光轉換的原因而提早老化了，而且他目前的野心乃是竭盡己力的攀權附貴，希望能進入上層社會的核心。最具重要性的資訊，即是伍德知曉了 Bigwig 建造出一個 Schinibble's Sect ，利用催眠術來控制他的信徒。

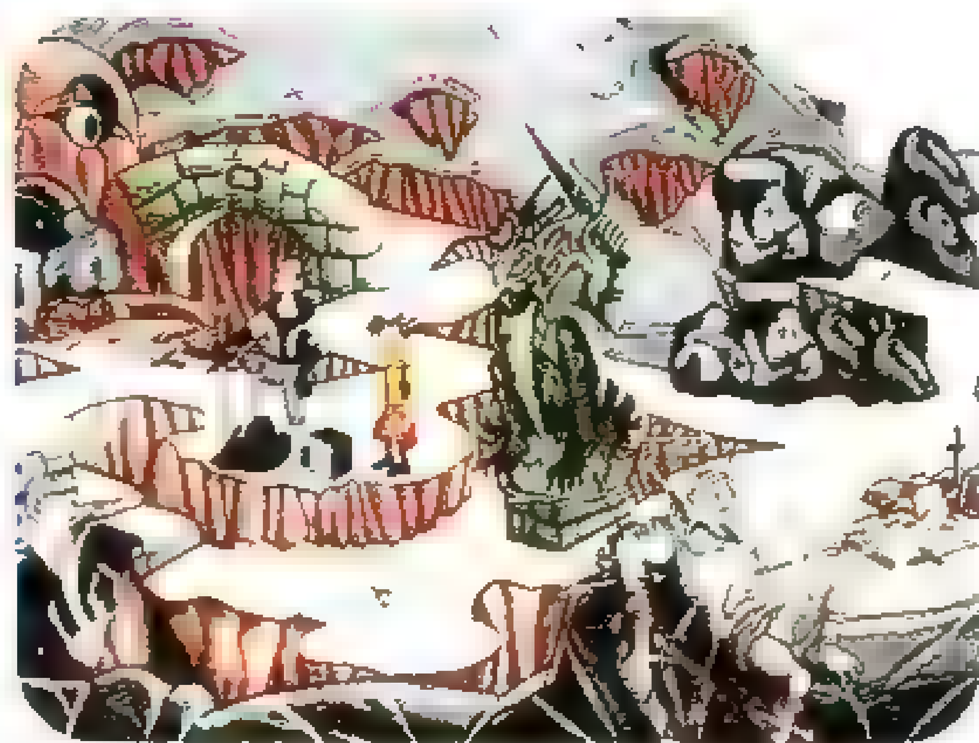
87 Factory Entrance

目標已然確定，伍德回到舊地，《詢問領導人（ chief disciple ）要如何加入他們的行列》。領導人給了伍德一塊〝 mantra 〞

88 Bigwig's Square

伍德拿出 mantra 使用在門右方的麥克風（ microphsre ）上，門便應聲而開。

89 Sect

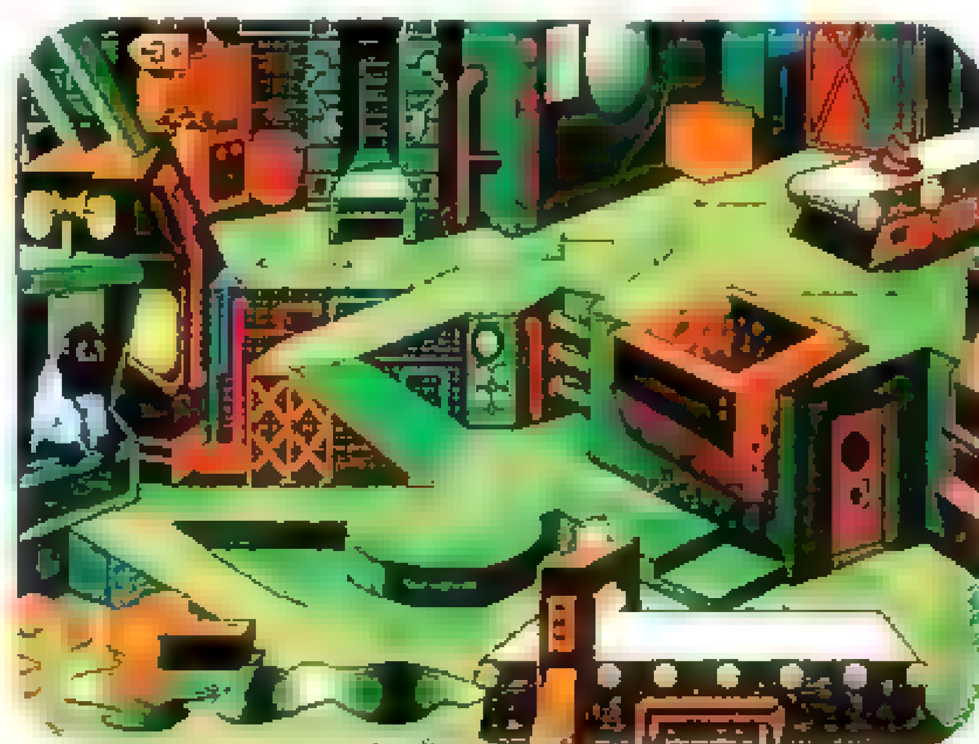


（接下來的部份，由於程式有些 Bugs ，以及某些不合理的設定，可能導致玩家中途死亡，或者是永遠無法完成遊戲，而這兩種情況除了重新開始外別無他法。所以請務必要先存個檔！）此地似乎正在（進行著一項儀式。伍德稍微觀察一下，發現在領導人下方有數個圍成一圈的信徒。由右至左，每人依序唸一句聽不懂的咒語。在領導人對面，恰好只餘一個空位子。《伍德仔細觀察，並耐心等待時機，當空位右方的人唸完後，立刻接著唸（拿 mantra ，使用在空位子上），便可以讓儀式完整。在下次輪到伍德唸之前，伍德可以到處逛，只要來得及回來唸就好。

伍德先和領導人談談，然後走到右上方去，發現電腦尙未插上。伍德又和領導人談，才了解要先〝捐獻〞一下才有權使用。唉！好吧！伍德拿出一個銅板丟入左方的捐獻筒內，電腦便自動接上電源了。



伍德走過去一看，發現竟又要輸入密碼！再度探詢的結果，不用說當然又是要錢啦！反正在賭場時手氣不錯，贏了不少錢，伍德再拿另一個銅板投入箱中，趕緊跑回電腦螢幕前，不料電腦螢幕上卻顯示〝投入一個銅板，才能得知精神集中的流程〞，這是什麼玩意？伍德再投入一個銅板，回到電腦面前，聽到了一些莫名其妙的話。唉！花了錢卻沒代價！



在伍德順利的及時使用 mantra 三次後（如果遊戲進行到一半，僧侶們停止依序唸口號了，這應是你遇到 Bug 了。此時只要離開此畫面再進入即可。）領導人會宣佈大家開始選舉今天的新領袖。《伍德趕緊使用 leviation （上昇術） power 》，果然在冉冉上升之後，讓大家目瞪口呆，順利當選成功，而左方的阻礙物也消失了，（此刻先存個檔，存好檔後可以走入左上方的入口看看

伍德的死狀）。

伍德來到左上方，看到了一面大鼓，和一大一小共兩支鎚子。好奇的伍德拿起來亂敲，並沒有產生什麼效果。伍德突然想到，會不會是剛剛…？再使用一次電腦，終於了解順序了： great gong → great gong → small gong → great gone → small gong → small gong 。

當伍德依序使用大小兩鎚，按上述的順序敲完後，大家就進入夢鄉了。伍德走到上方的雕像處，《拿取 Hypnotic Ceedeerom 》。

90 Got Gott

伍德又回到可可小姐的家中，由於此處是最接近大頭且 Bigwig 的處所，伍德必須想個辦法由此處往攀爬。在右方的窗台下，有盆小植物。《伍德對著植物使用 Growth Formula》，果然迅速讓其成長壯大，而上端也伸入了 Bigwig 的家中。（此處請再存個檔，因為進入 Bigwig 的房子後，在某段劇情之後便無法再回以前的地方拿取物品）。



91 Bigwig's House

伍德從植物的主幹一路往上爬，終於到了 Bigwig 的房子內。大魔頭的注意力目前似乎正專注在某台機器上，並沒有注意到伍德已經走入，伍德往右走，遇到了一個力場阻擋去路，《伸手一碰》，大師又出現啦！大師提示伍德面對敵人時所該有的機智與心理建設。《伍德對著力場使用飛昇術（ Levitation Power ）》，力場便不再是障礙了。



往上行，接近上層時，《伍德拿出炔鍋 cooking pot lid ）護身》， Bigwig 轉身，迅速發射出一道死光，伍德的鍋子發揮了功效，反射回去，將 Bigwig 的鼻子燒焦。此刻 Bigwig 怒從中來，開始操作電腦，設計一個程式準備把伍德解體。情急之下，伍德往右縱身一跳，從窗戶一躍而下，脫離了險境。

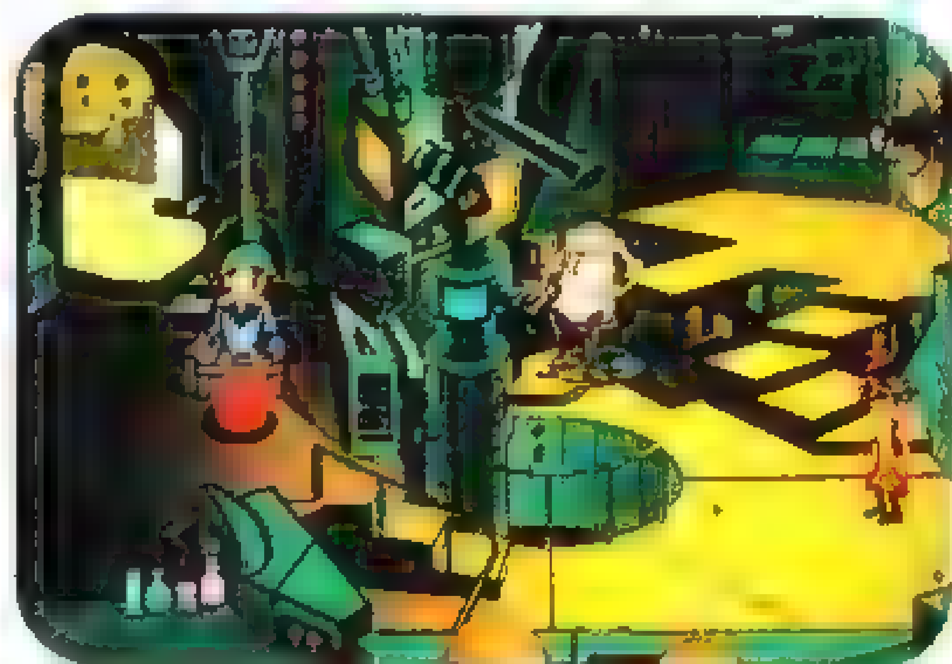


伍德突然惦記起在商店（ 5 to dime store ）中時，曾經用一塊口香糖塞住破洞的水管，立刻趕回去，將口香糖拿回放入口袋中。（這塊口香糖非拿不可，否則將無法過關）伍德喘了一口氣後，又爬回 Bigwig 的房子，立刻衝往右上方，《將 Hypnotic Ceedeerom 》插入 player 中…嘿嘿！ Bigwig 在瞬間被催眠，變得比棉花還溫馴了。



剛是報仇的時候了。伍德拿出〝隨身聽〞（ Vible-frotzer ），戴在 Bigwig 頭上… Bigwig 立刻化成一灘血水。突然一個模糊的幻像從他死處飄出，往上飄到左上方。伍德《從 Bigwig 留在地上的依物內搜出一張電子磁卡（ electronic card ）》，然從《按下一個按鈕（ switch ）》。

伍德從出現在階梯上爬到第三層，和左方的那隻怪獸談談，不料伍德竟中毒了！《趕忙拿出 Bouzouli》，吃下去後便即刻恢復。



刻不容緩，伍德拿出Chprot-zong ，掛在鈎子上（ hook ），並拿出口香糖（ chewing gu-m ）把洞補好，伍德正到左方，拿出磁卡正要插入時，怪獸已作勢準備撲過來，伍德立刻拉下紅色的繩帶…怪獸終於再度被捕入 Chprotzong 內了。《將磁卡（ electronic card ）插入左方插槽》，伍德終於凱旋榮歸。

92 尾聲



伍德發現原先的總統原來竟只是個木偶！順理成章的，伍德登上總統寶座。而可可小姐呢？或許在下集中將會有所交待吧！

完

百戰天龍 秘技篇

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長 PCTOOLS 之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視為邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖誓言與程式設計師作對，偶遇 BUG 指引而遁入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最為飄逸；至今更有人覓得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此為百戰天龍之願，亦為玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

面額	酬費	
面額 3.5 元	酬費 350 元	另贈雜誌一期
面額 5 元	酬費 500 元	另贈雜誌一期
面額 9 元	酬費 900 元	另贈雜誌一期
面額 12 元	酬費 1200 元	另贈雜誌一期

Hexen 試玩版無敵秘技

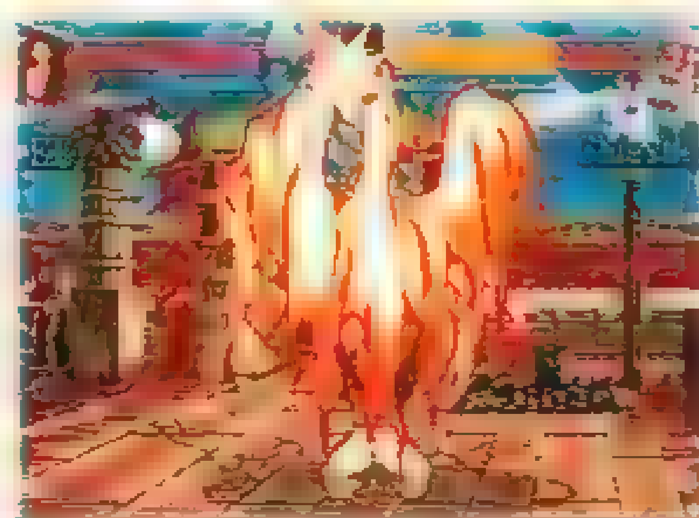


9.00 票郵界世體軟

秘技	效果
reveal	全部地圖
BGOKEY	God mode，金剛不壞之身
BPelletier##	跳到第 ## 關
BRaffel	物品全滿
CRhinehart	武器全滿
EBiessman	Pig mode! 變成豬
JSumwalt	顯示 特殊地點
RRettenmund	遊戲速度
SGURNO	生命全滿
cstika	殺死所有怪物
mraymondjudy	鑰匙全滿
rjohnson	穿牆術
plipo[0-2]	變換主角職業 0=Fighter,1=Cleric,2=Mage

● 羅 蘋

格鬥悍將魔王呼叫法



5.00 票郵界世體軟

各位玩家會不會覺得魔王太過厲害而恨的牙癢癢的呢！現在你也可以操控魔王了。只要玩家在人物選擇的地方輸入 2 6 0 4 3 5 2 就會出現三位魔王的人頭像了，這時你就可自由的選擇要使用那一位魔王了，正點吧，趕快輸入吧！

【奇生】

神秘龍捲踢	神秘螺旋腿	神秘鐵頭擊	火鳥功
←↓ 腿	←→ 腿	↓↓→ 腿	↓→← 拳

神秘風火輪［聚氣］ →↓← 拳
神秘近擊 → 拳
飛衝技 →→ 拳
斜勁踢 →→ 腿

【瓦克】

納粹神技 ←→ 拳
奔雷手 ←↓→ 拳
魔械手 ↓← 拳
納粹超秘殺〔聚氣〕 ←→← 拳
迅雷擊 →→ 拳
迅雷踢 →→ 腿
抓擊技 → 拳

【古拉】

烈焰幽靈 ↓→↓ 拳
終極滅殺斬 ↓←↓ 拳
地獄魔魂 ←↓ 拳
鬼哭神號［聚］ ←→↓ 拳
魔氣擊 → 拳
風魔擊 →→ 拳
風魔踢 →→ 腿

● 小瓜呆



5.00 栗郵界世體軟

致命快感—光速飛車

在打勝兩場後，於輸入姓名時輸入：

EAC POWR ：多台加分車
EAC WARP ：加快遊戲速度
EAC RALY ：將 Rusty Spring 變成 Egyptian dire.

● 羅 蘋



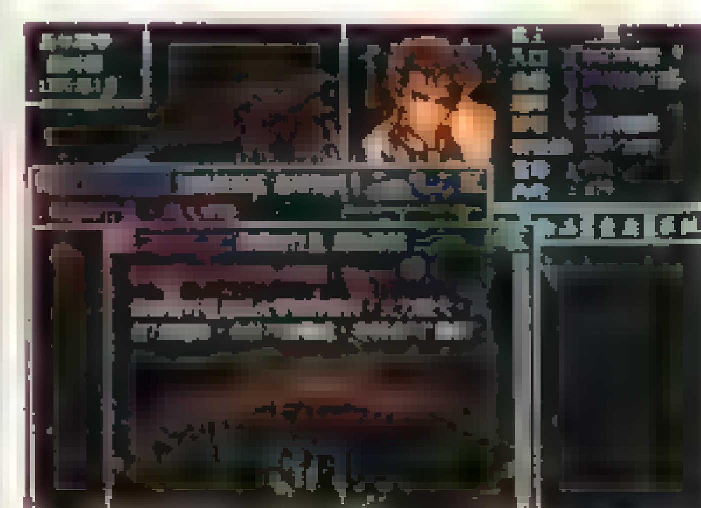
5.00 栗郵界世體軟

Battle Beast 超級秘技

在遊戲中輸入下列按鍵，即可有意想不到的現象發生。

YOYOYO ：超強模式
ITIHFO ：延長成三局
ERHNE ：可和所有對手比賽
AOFREOIO ：加分門全部打開
OFOVH ：加分門變二倍
ERHYHRLY ：讓對手變弱
OAOAEIOA ：自動飛行（在 lab 中）
EATEE ：取消變形
OIVNNFOF ：開啓〝Tadpoles attack〞
EHRTRR ：自動飛行（加分時）

● 羅 蘋



3.50 栗郵界世體軟

大銀河物語 殲敵秘技

各位會不會覺得大銀河物語難以獲勝呢？現在敵人將不再難纏，彈指間強敵魂飛魄散不再是夢想。只要您在戰鬥時候輸入RED ANTS HUANG，則與您對戰的敵人瞬間便全滅了。怎樣，帥吧！

● 紅螞蟻

遊戲獵人



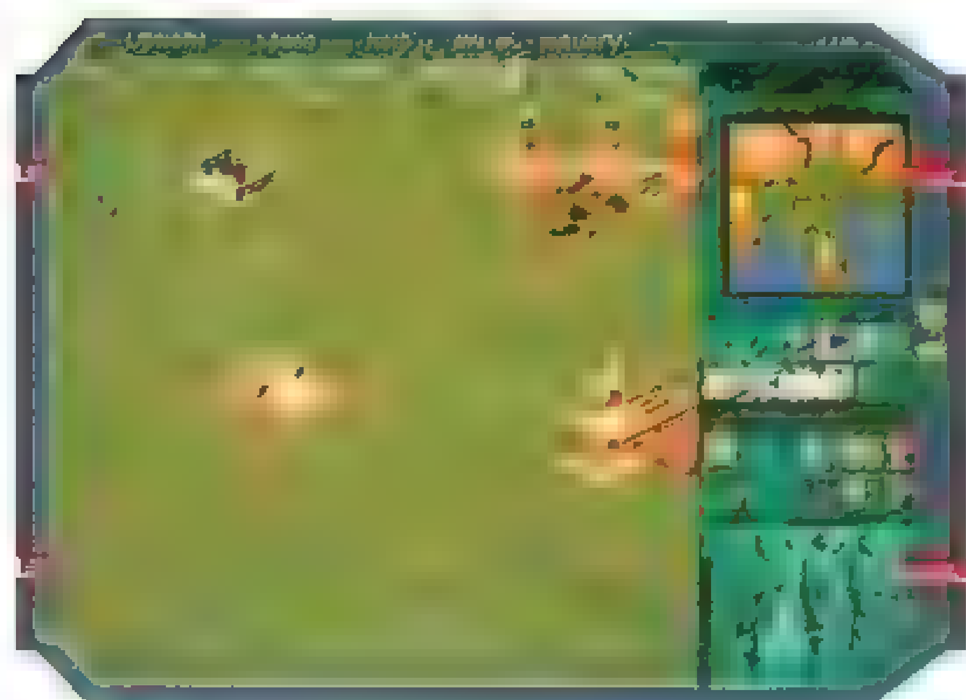
●出版公司／第三波
■本文作者／小石子



人因夢想而偉大

人類原本擁有著許許多多的夢想，而電腦的誕生以及它飛快的進步，更是實現了許多人心中原本難圓的夢，其中電腦遊戲就是我們夢想的實現者之一。當初筆者看到以 45 度立體俯視視角的『鐵路A計劃』，我就知道潛藏在心底深處所想要的遊戲究竟是什麼了；那種扮演主宰者的角色、掌握一切的慾望，終於因遊戲技術的進步及創新，而不再只是夢想而已。之後的『模擬城市 2000 』、『運輸大亨』、『A列車 IV 』也將包括筆者在內的許許多多之玩家，帶入了一個個完全可以由自己掌控的虛擬世界，扮演無上的主宰角色。而今『凱撒 II 』更是將這類型的遊戲推上了巔峰，讓玩家無可自拔。

相信很多人都有同感， 45



度立體俯視視角應用在模擬策略類的遊戲上，就像如魚得水般的相得益彰，給玩家的感覺就像小時候在玩堆積木、及許多玩具一樣的興奮與愛不釋手；看著螢幕上的小房子、小小兵，不禁喚起了心中潛藏許久的童夢，感覺特別溫馨。我想這也是這類型的策略遊戲之所以特別獲得許多玩家的青睞所在吧！

夢想的偉大在於實現

一個遊戲能否吸引玩家，給玩家的第一印象是最重要的，無論是媒體報導抑或雜誌廣告，甚至封面包裝，都是影響玩家喜好與否的關鍵。無疑的，『凱撒 II 』在這方面作得很好，很成功的讓玩家期待與盼望它的推出。當然，遊戲精緻的圖形與畫風，也是它成功的因素之一。

遊戲畫面使用的是高解析 256 色畫面，畫風獨特而且細膩，不管是城牆房舍或人物地形，皆各具特色。不過，與其它同類型的遊戲相比，『凱撒 II 』的螢幕排列就嫌擠了點，而且視窗用色灰暗了些，缺乏明亮感。不過當有事件發生時，『凱撒 II 』以動畫配合訊息文字來表達，比起其它遊戲來是親切多了。

它的音樂音效也不錯，不論牛羊叫聲，或是戰場的殺伐聲盡皆齊全，音樂也不錯，不過在一般經營畫面時，來來去去就只有那首音樂，而且當遊戲在作檔案讀取時，還會有延遲的現象，是它比較令人不滿的地方。



『凱撒 II 』的經營層面和操作方式與『模擬城市 2000 』蠻接近的，同樣的提供了放大縮小以及旋轉地圖的功能，也提供了旗標可供玩家在地圖上不同的地方來去切換，使得『凱撒 II 』在遊戲操作上方便了不少。不過『凱撒 II 』的指令圖像無法像『模擬城市 2000 』那樣可以自由安排位置，使得整個螢幕看起來就是侷促了點。

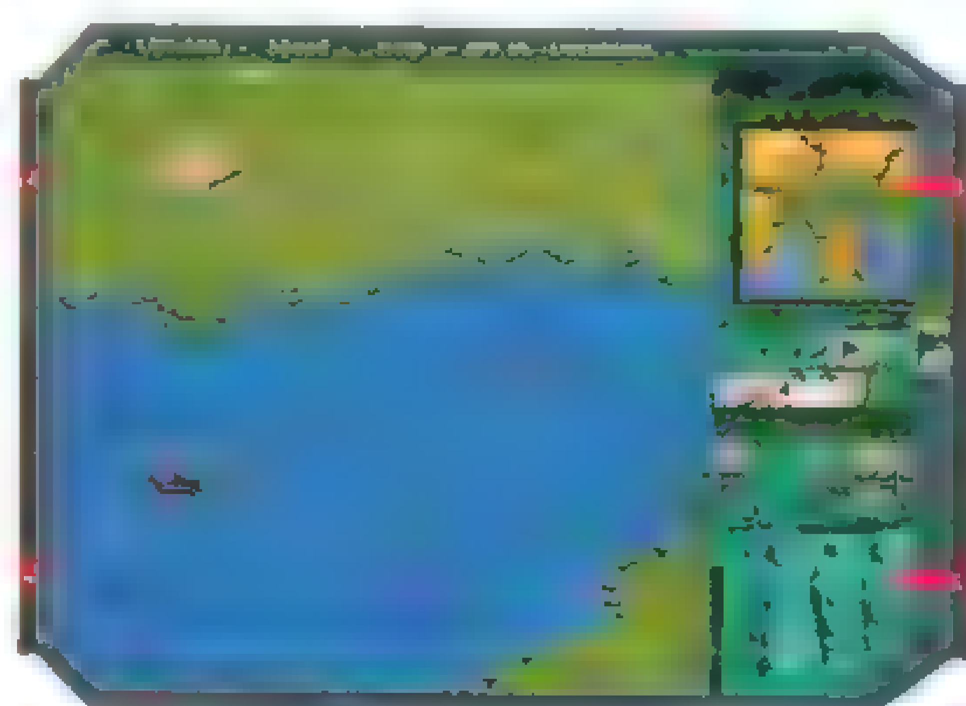
在『凱撒 II 』中，如何有效的運用資源，維持熱絡的商業活動是一項最重要的課題，也是玩家的致富手段。你必需先在省級

地圖中，在各個資源點建立採礦場或農場，並將之所生產出來的原料或牲畜，送往設立在城市地圖中的工廠，並加工爲成品，再送往城市中的市場或其它省份銷售。如果貿易活動越熱絡，則玩家所能收到的稅收越多；而且商業越盛，也提供了更多的工作機會，吸引更多的移民到此。就這方面來說，『凱撒Ⅱ』可以說比『模擬城市 2000 』來得深入。



而且每個省份有本身可以開發的資源及生產的項目，但並非所有的產品都可以生產，所以在有些資源貧乏的地區，對外貿易就顯得格外的重要，海港、貿易中心、儲存場、船廠就成爲對外貿易的重要建築物。在地圖四周大都有連接四方的孔道，在陸上有所謂的邊境城市成爲來往要衝，在海上則由船隻交通貿易。在陸地上和其他省份來往需先在邊境城市旁建立貿易中心，並建立儲存場以儲存原料，在以道路接往自己城市，將原料送入自己城市中的工廠再做出成品。海上的貿易則必須慎選海港的設立位置，最好能建立在由兩地而來的船隻都可以停靠的地方。記得建立儲存所及連接道路，不然建好了海港，船也進港了，卻看不到原料進來，那可就糗大了。

在民生方面，居民的居住品質也是必需加以注意的，論壇是市民交換意見與提供市政建議的場所，澡堂是民生必需，學校可以提高市民道德素質，是降低犯罪率的必備手段，神殿淨化人心，兵營與巡防所維持治安並防禦外侮，競技場等場所提供市民一個休閒娛樂的地方。這些建築大都有其影響範圍，如果居家附近有這些建築場所，不僅可以提高居民的居住品質，也可以提高地價，增加稅收。不過，筆者對遊戲中建築物的影響範圍判定倒是有點疑問，同一間建築物有時可以影響距離較遠的其它建築，有時幾格就在它的影響範圍外了，這點倒是蠻怪異的，所以有時爲了加強建築物對居民的影響，常常會有教堂、澡堂等等建築圍著住宅的情況發生。



『凱撒Ⅱ』的戰鬥相信是它遠超同類型遊戲的一個地方，不僅提供多樣化的軍隊與軍種，戰鬥場面的激烈生動，更是令人愛不釋手，看著你來我往的刀光劍影，小小兵的戰鬥感真的發揮無遺，看著戰馬的衝鋒、戰象的四處凌虐、石打箭飛的激戰景象，內心的感動真是無可言喻。



『凱撒Ⅱ』可以說是融合了策略與戰略遊戲特色的一個遊戲，雖然策略上不及純策略模擬的『模擬城市 2000 』，沒有多層次地形，沒有複雜的判定；戰略上也不比真正的戰略遊戲來得深入，但『凱撒Ⅱ』仍然展現了自己的特色以及令人喜愛的一面，比那些只會抄襲舊作、老瓶新酒的遊戲來說，『凱撒Ⅱ』可就令人激賞得多了。

環顧周圍，儘是一式百樣的日式 SLG 、 RPG ，玩家如你不覺厭煩嗎？當你想要重拾童夢、再溫兒時情懷時，不妨試試這個遊戲，『凱撒Ⅱ』哦！

群英會審 VER 2.0

COW BOY

玩起來的感覺不錯，畫面也繪製得頗爲精細，操控介面亦是簡單的一鼠走天下；種種的優點，使這遊戲相當值得一玩。

CYBER

這遊戲最大特色是在於玩家可主宰整個帝國，利用所有資源建設自己的家園包括軍事、民生、商業貿易等。凱撒Ⅱ可說是結合了策略和戰略遊戲之特色；值得一試！

DRAGON

身爲一國的統治者，得顧及到各種層面的控制，在這點上本遊戲就做得相當不錯，讓玩者能夠很確實地掌控帝國的發展，是個頗爲成功的策略遊戲。

群英靶場

60
70
80
90
100

遊戲獵人

遊戲獵人



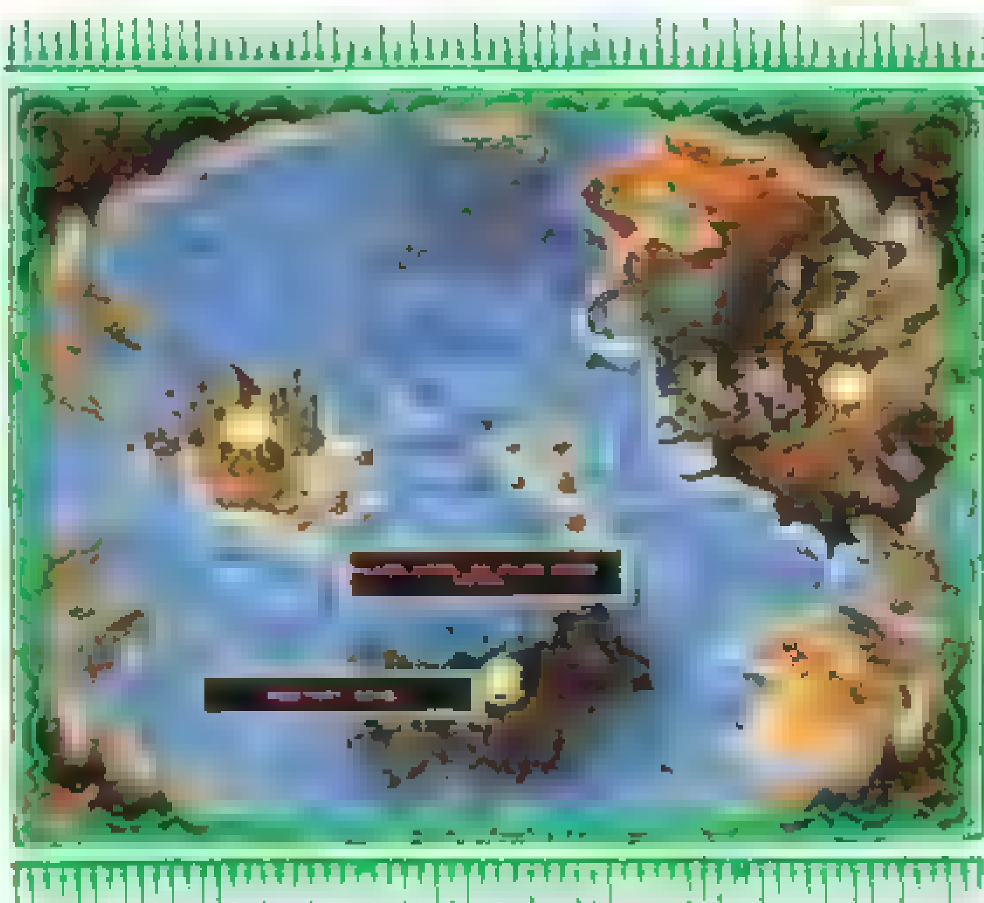


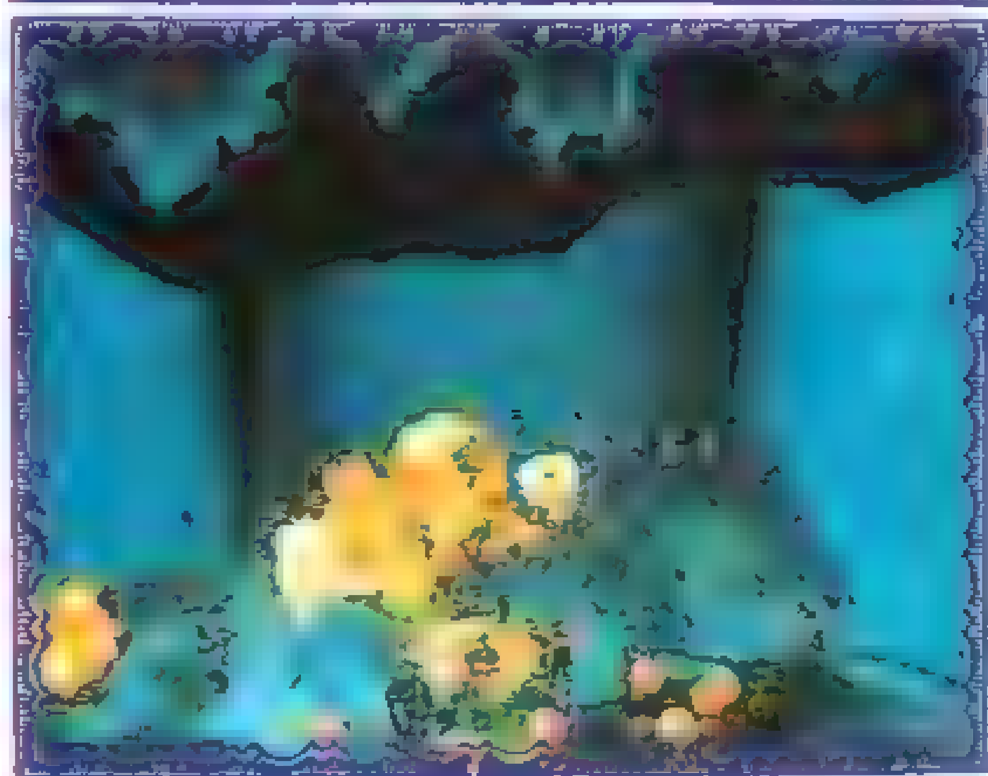
●出版公司／憶　弘
●本文作者／俞伯翰



牛蛙（Bullfrog）公司在前一陣子推出的魔法飛毯，想必給大家一個不小的震撼吧！站在一條神奇的飛毯上飛來飛去，和邪惡的魔法師們搶奪魔法球，與各種生物進行纏鬥的經驗，大家應該記憶猶新吧！不過遊戲雖然好玩歸好玩，　硬體需求也不低喔！一代所建議的配備已經是 Pentium 了，而且牛蛙公司還把 Intel 那個 Intel Inside — Pentium Processer　的 Mark 放在遊戲的前頭，實在是有點……。不過雖然如此，魔法飛毯還是得到一些歐美專業遊戲雜誌的年度最佳遊戲。

不過啊！那時大家只能在大白天的陸地及海面上飛來飛去，累積的不少戰鬥經驗，但是對於一些地底世界、黑夜的戰鬥經驗可是全然沒有。所以Bullfrog推出了魔法飛毯二代，更加強原來的魔法飛毯一代，而且增加了在地底、晚上的任務，加強各項畫面的效果，還增加了新的生物、新的魔法，以滿足玩家的胃口。而且二代宣稱執行速度及流暢度會比一代快不少，單單這幾點：較好的流暢度、加上一些新魔法、新的場景，稱它爲魔法飛毯二代，牛蛙公司實在是有點小混。魔法飛毯二代已經沒有一代當時的氣勢，因爲它不過是一代的加強版！二代和一代還有一個不同點就是降低難度，讓大家在進行遊戲較順利，比較能完成遊戲。





當初一代推出時就有人說當二代推出時，不曉得能不能有當時的氣勢，看來牛蛙公司失敗了！

不過呢！雖然這麼說，魔法飛毯二代還是蠻值得一玩的，尤其是在一代中無法完成遊戲的讀者。這個故事開始於當我們在一代的故事中讓世界達成平衡之後，卻還沒發現魔界有個魔王存在。現在這個魔王 Visssuluth 已經要把他的魔掌伸向人類世界，爲了阻止他的野心，我們又把前次跟著我們過關斬將那條飛毯給拿了出來，跟隨著 Kafkar 的指示，殺入魔界消滅大魔王。當然，二代中比一代中有更明確的目標—「大魔王 Visssuluth 」，讓玩家在進行遊戲時，有個基本目標。遊戲基本的進行的方式不變，基本上就是收集消滅敵人所遺留下來的魔法球，建築城堡以增加自己的實力。這是遊戲基本的進行方式，而在二代中大部份的關卡都會由 Kafkar 給我們任



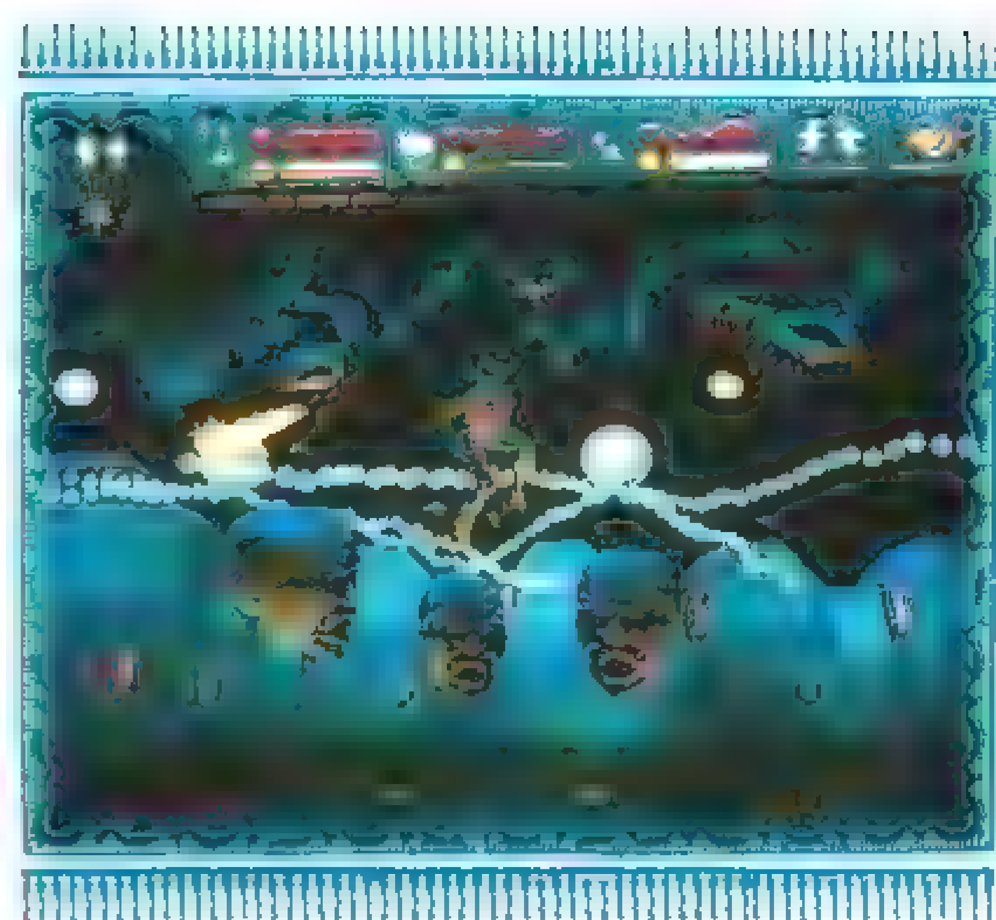
務指示當我們每個關卡完成他所指定的任務時，就可以到下一關去。也許是消滅某物或是飛到某一定點等。而且任務所指定的地點，在地圖上還會有紅色箭頭指向該任務地點，完成此任務後該紅色箭頭又會自動指向下一個目標。筆者覺得這相當優秀，這樣一來可以避免玩者在廣大的世界中迷失，搞不清楚目標，而浪費許多的時間。



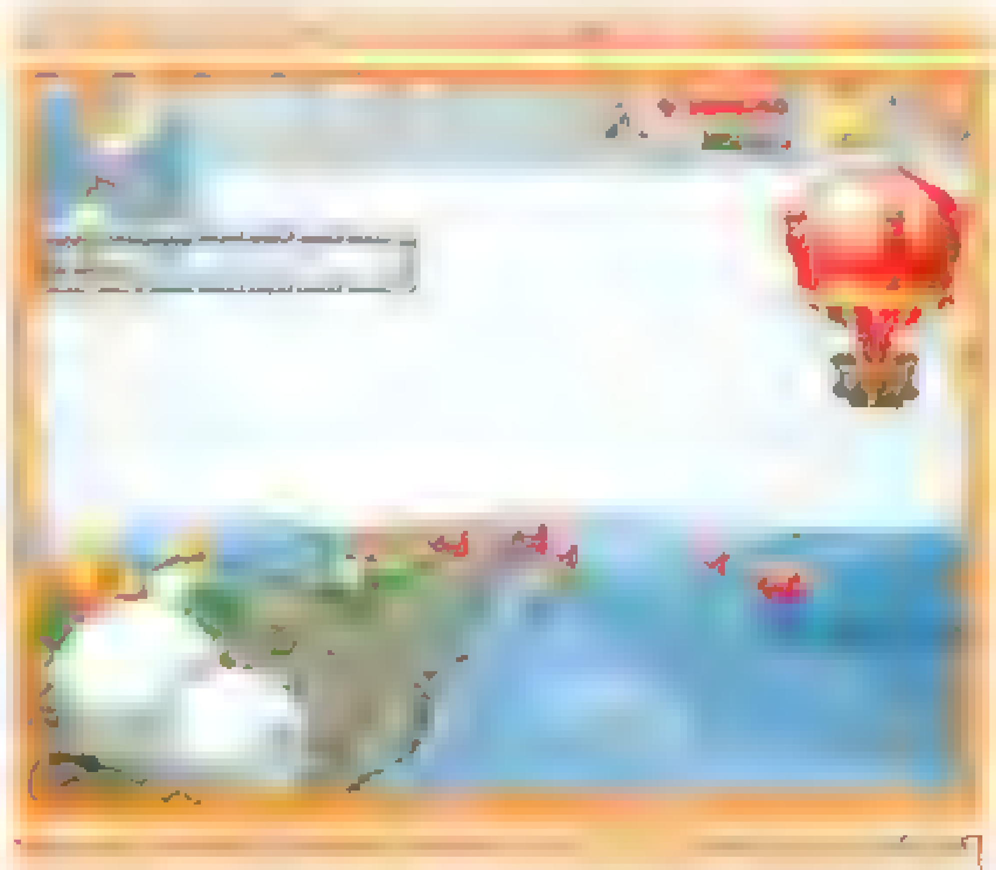
二代的法術也有更新，首先就是法術都有三種等級，比如說火球就有三種等級，當然威力也有所不同。而且還新增了一些法術比如說可以挖個大洞把敵人都吸進去，或是把自己變成一隻蜜蜂飛來飛去，甚至你也可以呼叫怪物來幫助你。不過呢筆者發現許多法術都是擺好看的，進行遊戲時還是只用到那幾個常用的法術。對了！二代和一代比起來，難度真的降低了許多，一般人應該都可以順利完成所有二十五關的任務。



二代在語音音樂及圖形方面都增進不少，筆者覺得尤其是 Kafkar 的指示語音效果相當好。牛蛙公司改進了一代圖形引擎，使得呈現出來的畫面更加漂亮、真實，而些流暢度也高了許多。不過呢，這只是在低解析度時，才有如此的流暢度，當你切到高解析度時，嗯！解析度提高畫面更加精細了，只是呢！表現出來的速度實在是慘不忍睹，Pentium — 100 + 16MB RAM 竟然還是會跳格，實在是不太順暢。一定會有人說不會啊！Pentium — 60 高解析度很順暢，那是因為每個人對「順暢的」定義不太相同。486DX — 100 都有人說順暢的，反正只要讀者們玩的高興就可以了。不過高解析真的不是蓋的，看看那些水面、天空、地物，犧牲一點速度是值得的！



只是魔法飛毯二代的前後動畫實在是太短了點，當大家拼命在遊戲中塞進大量的動畫時，魔法飛毯二代卻反其道而行，筆者個人覺得二代的片頭動畫就比一代遜色許多，加上那短短的片尾動畫，讓人有點失望。扣除這個不談，二代還是有保留許多一代的優點，並且把二代裝扮的更加華麗。也許筆者對 Bulfrog 的期望太大，才會有這般的失望，不過整體來說當你玩膩其他類型的遊戲時，魔法飛毯二代，還是蠻值得一玩的。



群英會審 VER 2.0

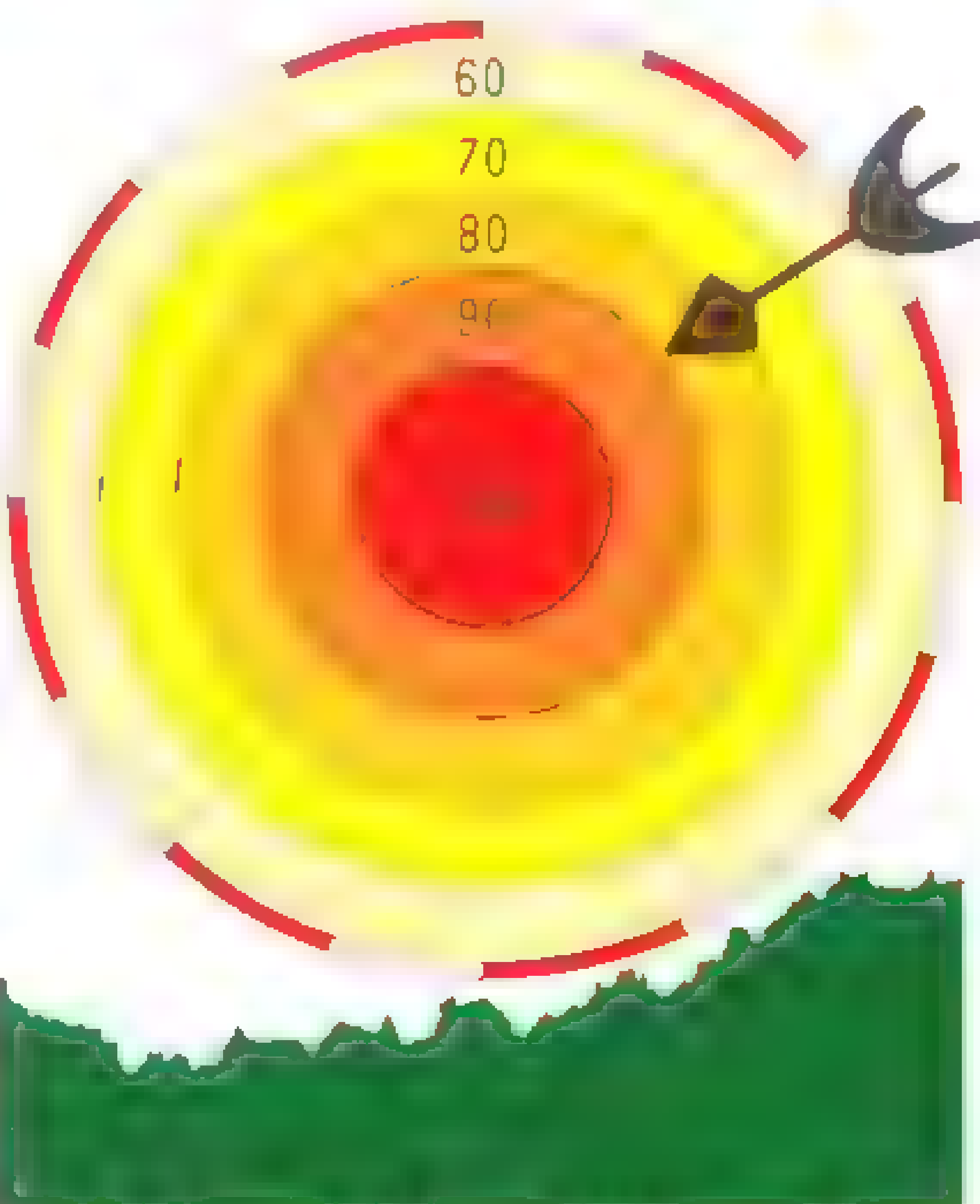
CYBER

這遊戲早在一代時，便以優異的畫面及流暢的動作而轟動一時；二代則除了加強界面的方便外，關卡的設計變化也更有趣。喜愛魔法飛毯的玩家相信你也會喜歡二代的。

繼第一代的魔法飛毯 I，可說是移情作用，第 I 代的延伸；除了法術更新，增加了些新場景，高質畫面更加精彩外，可說沒有較大改變的地方。但由於魔法飛毯系列之作頗具吸引力，玩家不妨一試。

雖然只能算是一代的加強版，但是在畫面及音樂音效上，都比一代有相當明顯的進步，只可惜配備要求略高了點，一般玩家的配備可能無法執行得很順暢。





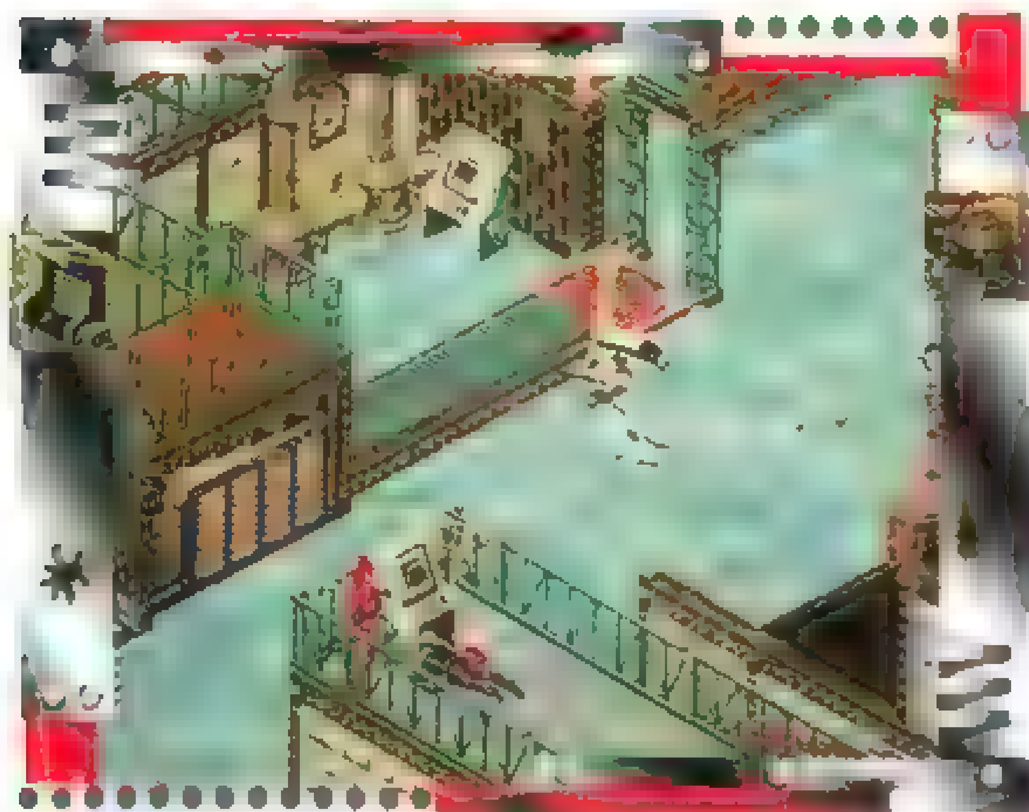
遊戲獵人



●出版公司／軟體世界

■本文作者／ALEX



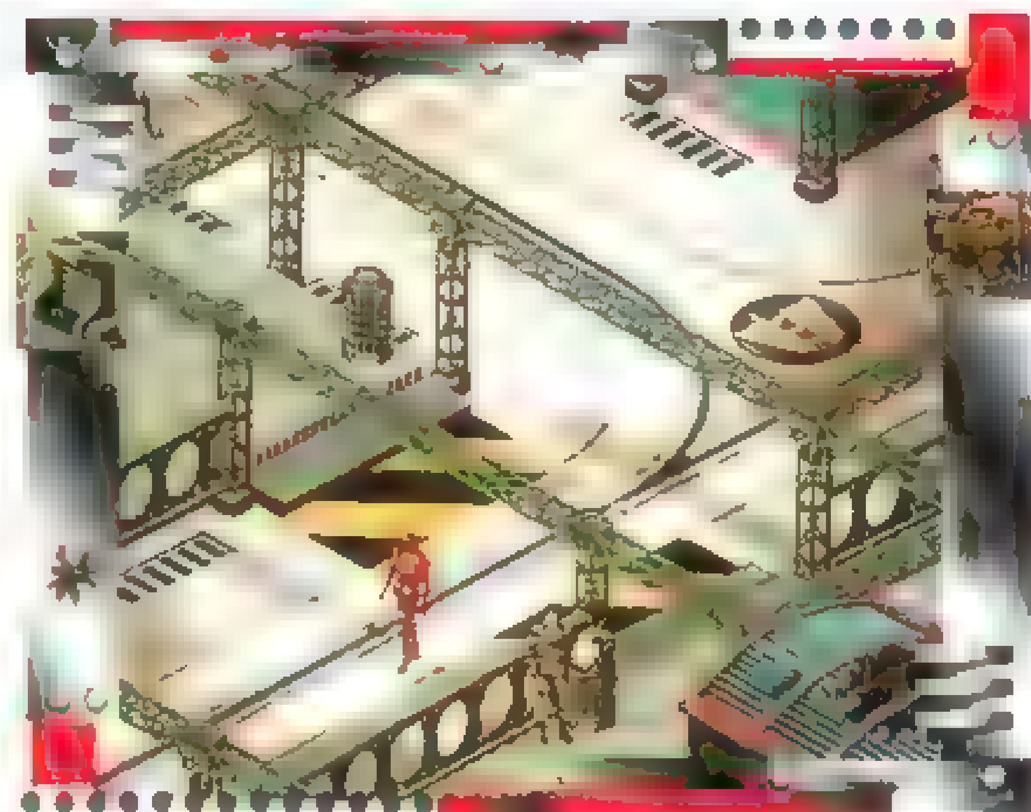


在接連完成幾款長篇的遊戲攻略之後，趁此空檔委實過了一陣閒雲野鶴般的日子，夢裡驀然回首，長此以往當非國家百姓之福，於是力圖振作，積極評估是否要投身年底立委選戰，一舉成為遊戲弱勢族群的國會代言人…選總統太沈重，且未達法定年齡…舉棋不定之際，頃接編輯達哥之命，為這款熱騰騰剛出爐的遊戲品頭論足一番，於是，玩著玩著就錯過了候選人登記作業了。

「十字軍」遊戲是 ORIGIN 標榜 95 年最強、最帥、最酷的動作遊戲，這一點草民倒覺得乃過謙之詞，說得太含蓄了，請容草民將冤情…實情一一舉稟。

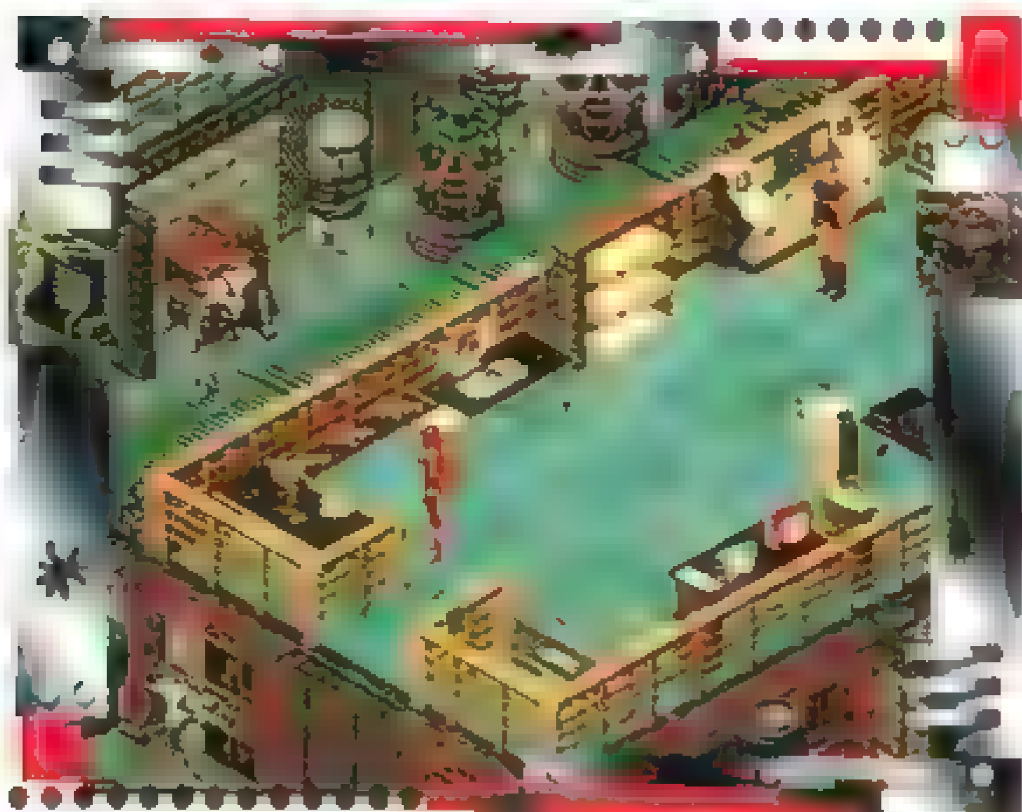
遊戲的背景故事架構在反抗軍決定派遣戰鬥傭兵連番潛入敵陣 WEC （ World Economic Consortium ）進行種種破壞、拯救人質、竊取晶片等等任務上，對動作類遊戲而言，故事情節自非賣點之所在，然而「十」片卻將這個部份經營得有聲有色。首先，從接獲每個關卡的任務指示，到任務進行所碰到的同僚或潛臥敵陣的線民，乃至反抗軍基地裡的所有人等，其對話方式完全採取真人演出，不但有清晰的語音，螢幕上且輔以同步字幕，整個遊戲的起承轉合，完美的令人激賞。

採用 SVGA 的遊戲畫面也堪稱一絕，其精緻度維持了 ORIGIN 的慣有風格，由 45 度角俯瞰的場景，活脫就是按比例縮小的實景。這還不打緊，最教草民心裡小鹿亂撞的，正是遊戲中的「寫實」，眼尖的玩家當可發現那隨處可見的一部部電腦和監視器，除了鍵盤、喇叭一應俱全外，啟動時還能瞧見螢幕上一閃即逝的電訊。此外，座椅遭流彈擊中時會團團轉，落地玻璃遭擊碎的玻璃碎片，加上敵軍被砲火焚身時的狂奔…這種種真實的慘烈景象，又豈是一個「爽」字了得？配合上遊戲進行中隨意可切換的背景音樂（〔 Ctrl 〕+〔 M 〕）和懾人的音效，真足以教動作遊戲迷 HIGH 到最高點！



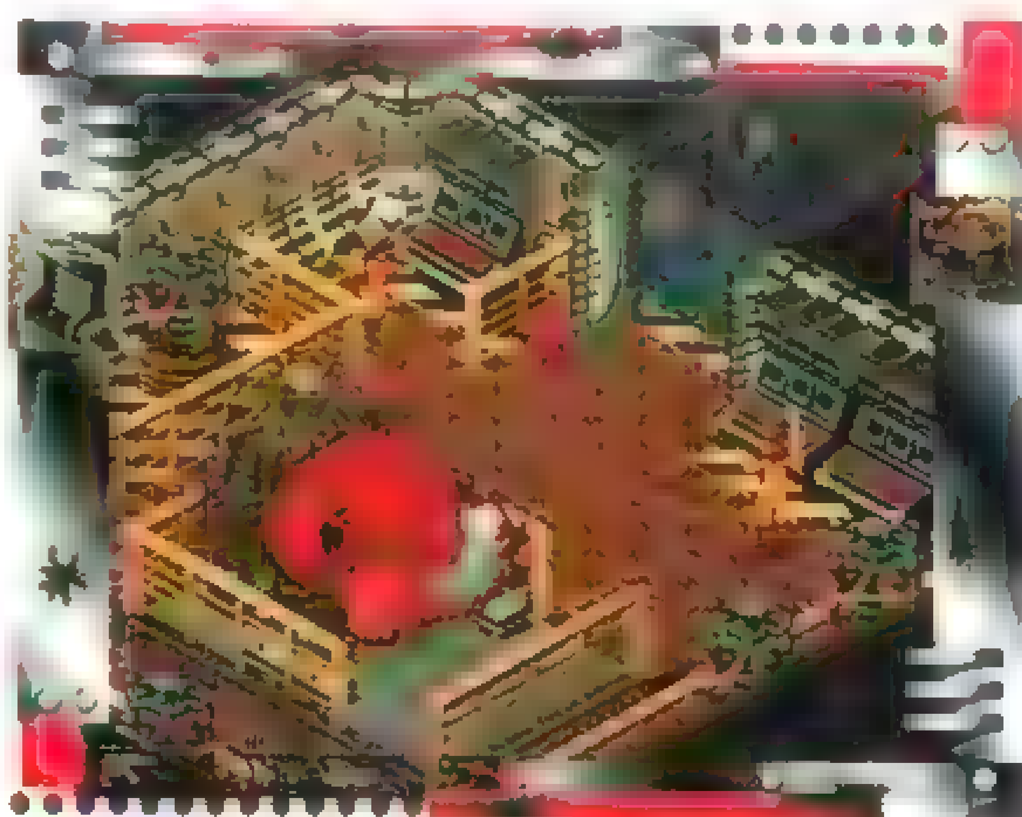
遊戲提供的武器計有十六款之多，不論選擇何種困難度（共四級），遊戲開始只持有一把 BA-40，此外，只能由敵軍的士兵儲物箱裡取得，或者等階段任務完成回到基地時，再向基地裡的軍火販子採買，金錢當然是由敵人的屍首上搜括得來囉。除了武器，在儲物箱或屍身上也可搜出藥箱（補充生命值）、電池（補充防護盾電力）、炸藥、彈匣、乃至關鍵的 Keycard 等等。值得留意的是，選擇較困難的等級，敵軍人數不致明顯增加，但會配用火力較強的武器且眼明手快得多，而且能搜括的物品數量也會減少，活命之計只存乎制敵機先，還得在該死的偵測器有反應之前轟掉它，否則應聲而來的敵軍會協助玩家成立治喪委員會的…相反的，若選擇較簡易的等

級，那麼直到遊戲終了，會有兩三款火力極爲強大的武器無緣得見，大概是基於「殺雞焉用牛刀」的考量吧?!



遊戲的核心引擎與年初上市的「雙子星傳說」極爲類似，操控方式也大同小異，但玩家若是抱著動作類遊戲只需反應靈敏，而無須「頭好壯壯」的制式印象來玩「十」片的話，那可就犯了輕敵的兵家大忌了。除了由電腦探知密碼開啓密碼鎖，或利用Keycard讀卡開門這一類較爲想當然耳的過關手續外，其實在遊戲中還有不少玄機。有幾個場景必須利用雷射槍光束射向360度旋轉的三角柱，之後再轉向射往牆上的觸動式開關；或者利用旋轉三角柱的昇降以控制雷射光束在不同場景來回移動，以觸動開關；尤有甚者，當玩家被各式光束「電」得金光閃閃之際，才猛然發現開關正被一堆桶子擋著…

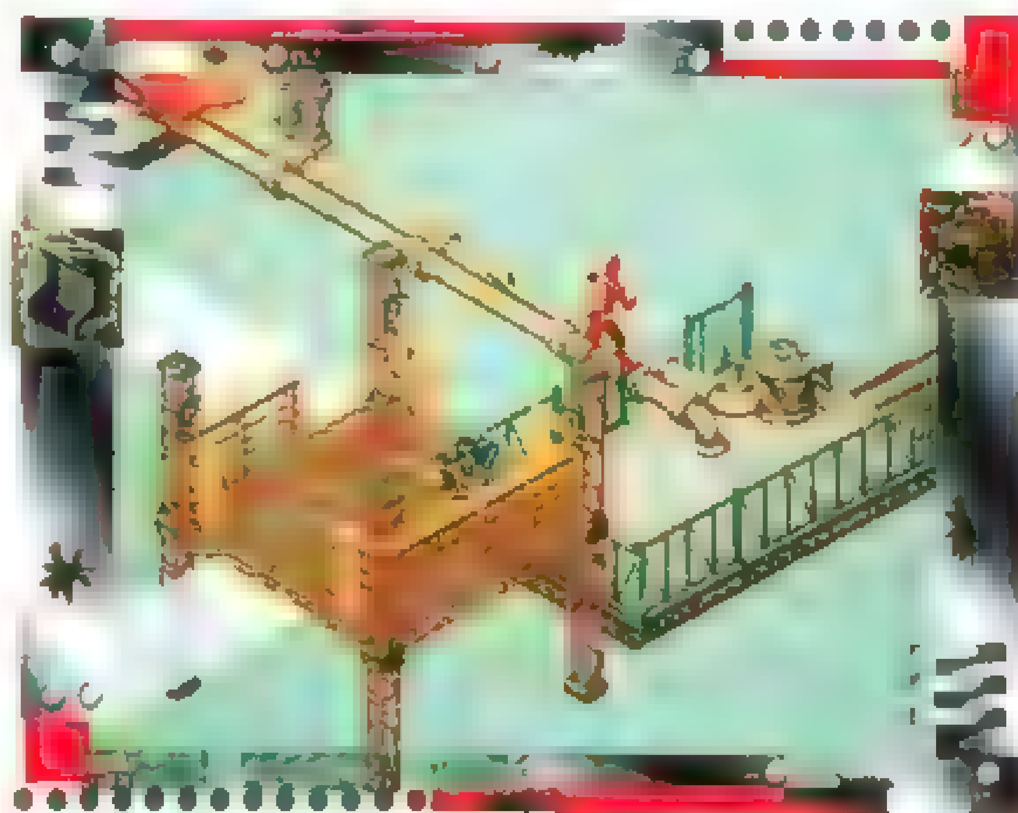
總計遊戲共有十五個任務待玩家執行，但這並不意味遊戲有十五個大關，事實上，絕大部份的關卡都有不止一個的任務，所以，嚴格說來「十」片只有七個俗稱的關卡，但由於每個關卡的場景範圍都極爲可觀，因此耐玩度是很足夠的。提醒玩家一點，若純以眼見爲憑的路線或方式進行任務，那勢必會與不少精心設計的場景失之交臂，雖不致影響任務的完成，但卻平白的漏失了柳暗花明的驚嘆。所以，當玩家在執行任務時，須抱持向不可能挑戰的決心與信念，如此方能領略這款遊戲的高明之處…請讀我的唇！不要相信您所看到的…



「十」片對硬體配備的要求並不苛，以草民陽春型的機器（486DX-33＋8MB DRAM＋雙倍速 CD-ROM ）執行起來效果已很不錯，只不過在幾處需要大量處理圖型的地點會有延遲的現象，再者，當戰況極爲慘烈時也偶而會有鍵盤失控的情形，此外並未碰到較大的問題。只要玩家的配備比草民高明，自能領受更爲流暢的快感。

爲了克盡「獵人」的職責，加上深爲這款遊戲的魅力所吸引，草民已然將 WEC 的各個組織結結實實的翻了兩翻，現在正嚐試以最困難的等級三顧 WEC ，藉此提供玩家一二淺見。當您陷入前去無路的困局時，試試看身旁的傳送器，有些傳送器可經由密碼鎖改變傳送的目的地；當進入危機四伏的險境時，別硬著頭皮與那夥狠角色硬幹，要設法先取得電腦的控制權，利用電腦可操控敵方陣營的機器人和砲塔，由它們去自相殘殺就夠了。

草民自出世以降，連遭天嫉，而家道中落，乃至年幼失學，以致無能效法某些「唬爛」號大師級的人物，煞有其事的端出天文、歷史、地理等等知識爲讀者一一舉証。卑微如一介草民，只希望藉此雜誌一端發出心裡的吶喊，凡是動作類遊戲的忠實擁戴者，強烈推薦您應讓該犒賞自己一套這樣的遊戲。



群英會審 VER 2.0

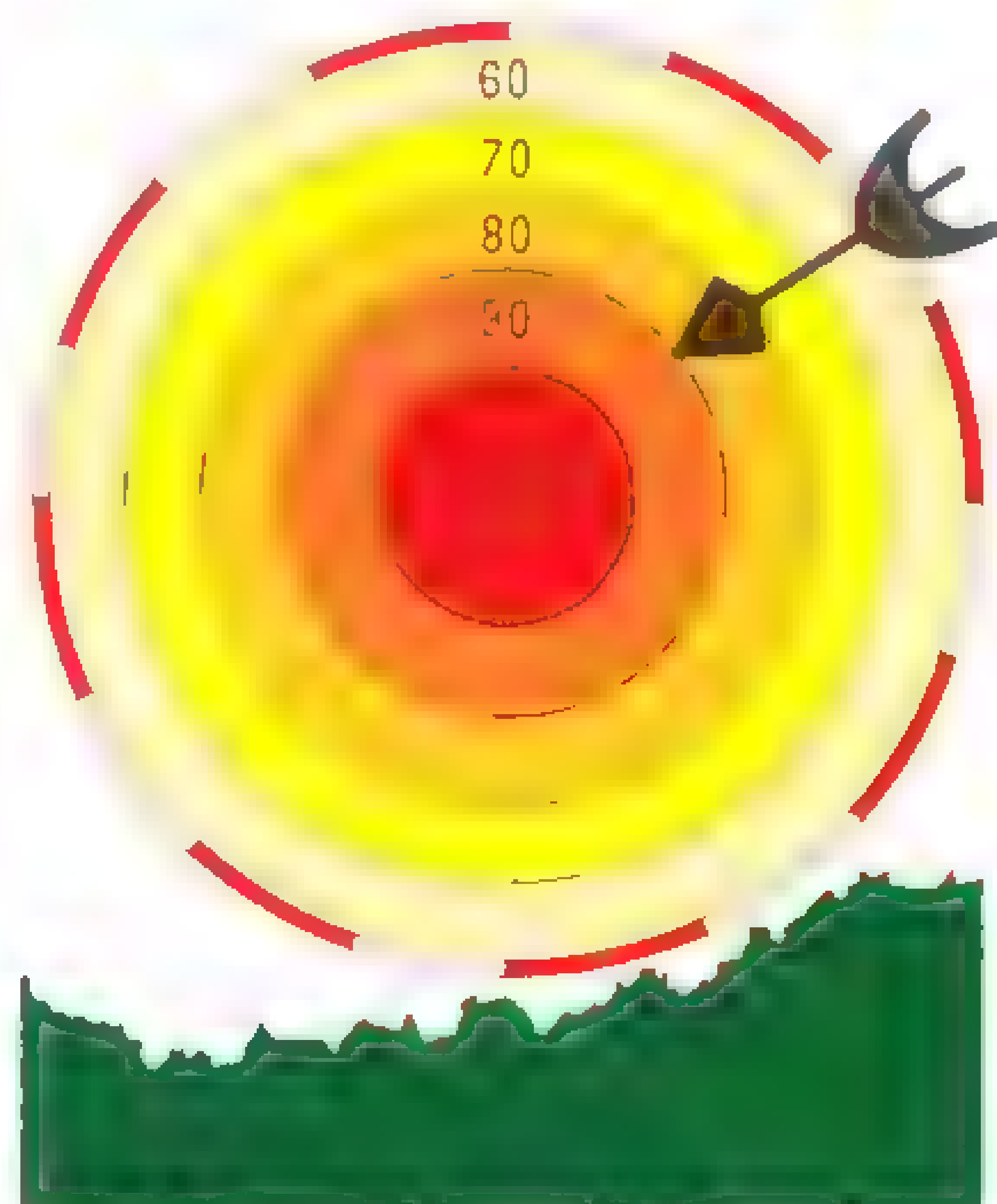
動作遊戲一般人都認爲只是單純考驗反射神經的遊戲，然而十字軍這遊戲卻加上了豐富的劇情及精細的設定，使得十字軍玩起來不僅有動作遊戲的刺激，也有冒險遊戲精彩故事的感動，值得一玩。

CYBER

動作遊戲能不只著重在模擬方面，而將劇情，配樂及場景中的各項細節都面面俱到，實屬不易，而進行遊戲時的逼眞感，讓玩家更易溶入遊戲中。

ORIGIN推出的超級動作遊戲在SVGA的 45 度立體場景之下，其畫面可說是非常華麗，而且配合了背景音樂及音效後，聲光效果十足；可任意選擇難易度的設計，更方便了各階層的玩家。





遊戲獵人

遊戲獵人





出版公司／松崗
本文作者／俞伯翰

我曾想過電腦賽車遊戲什麼時候能有如大型電玩的效果，有真實的臨場感、看到的是真實的車體及佈景而不是一塊塊幾何圖形所拼湊的東西、還有高解析度的精緻畫面，而不是畫面上有許多的小點在移動的糟糕景像，但我從來沒想過我的夢想會這麼快就實現了。沒錯就是它—「The Need for Speed」實現了我的夢想。由遊戲的名字「The Need for Speed」就可以看出來，本遊戲能夠提供你高速度的快感，不論車迷或是單純為了競速的玩家，絕對會被這個遊戲所吸引的！



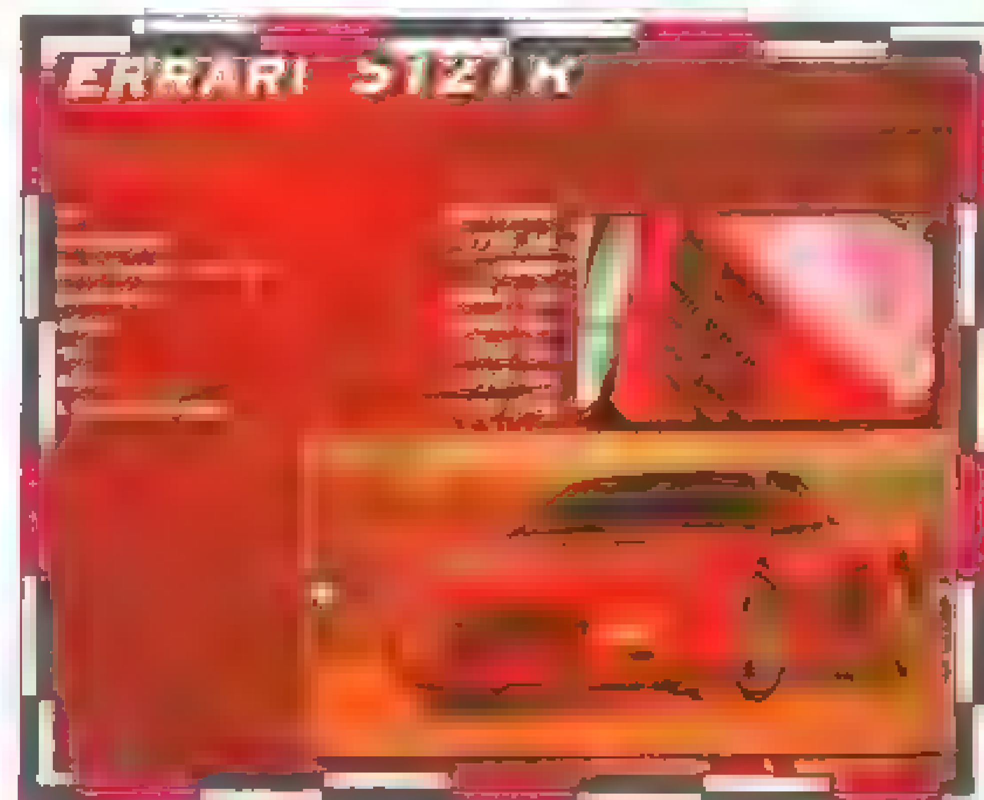


關於性能嘛

你有沒有想過開著 Ferrari 512TR 在馬路上、沿著風景優美的海岸或是滿佈冰雪的山中道路上與其他七輛世界名車一同奔馳呢？雖然不能讓你真正坐在這些名車的裡面駕駛，不過 The Need for Speed 提供的真實模擬，讓你在遊戲中駕駛任何一部車子，就彷如駕駛真車一般，而且遊戲中車子的各項性能也都不遜色，比如說車的極速、加速性能、扭力、機械性能、操控性等各種細節全部都有考慮於遊戲中。



一進遊戲的片頭，就先給你來一段令人血脈噴漲的數位影片，在這部影片中包含遊戲中所提供八部車的各式精彩鏡頭，先把玩者的情緒帶起來。進入遊戲主畫面中，我們先看看各部車的性能，先來看一段 Ferrari 512TR 的測試影片吧！影片的拍攝手法加上搖滾樂使得每一部看起來都是世界最優秀的跑車，讓人忍不住就立刻進入遊戲試試這些車的性能。不過呢！先別急我們先來看看法拉利的各項性能吧！從每部車的介紹中我們可以瞭解到每一部車的歷史、性能、引擎等等資料，這些資料相當完整，而且還有清晰的語音在旁解說以及附上這些名車的精彩圖片。你想知道這些車的引擎結構嗎？還是車子的內部設計呢？那你一定要來看看這一段資料。



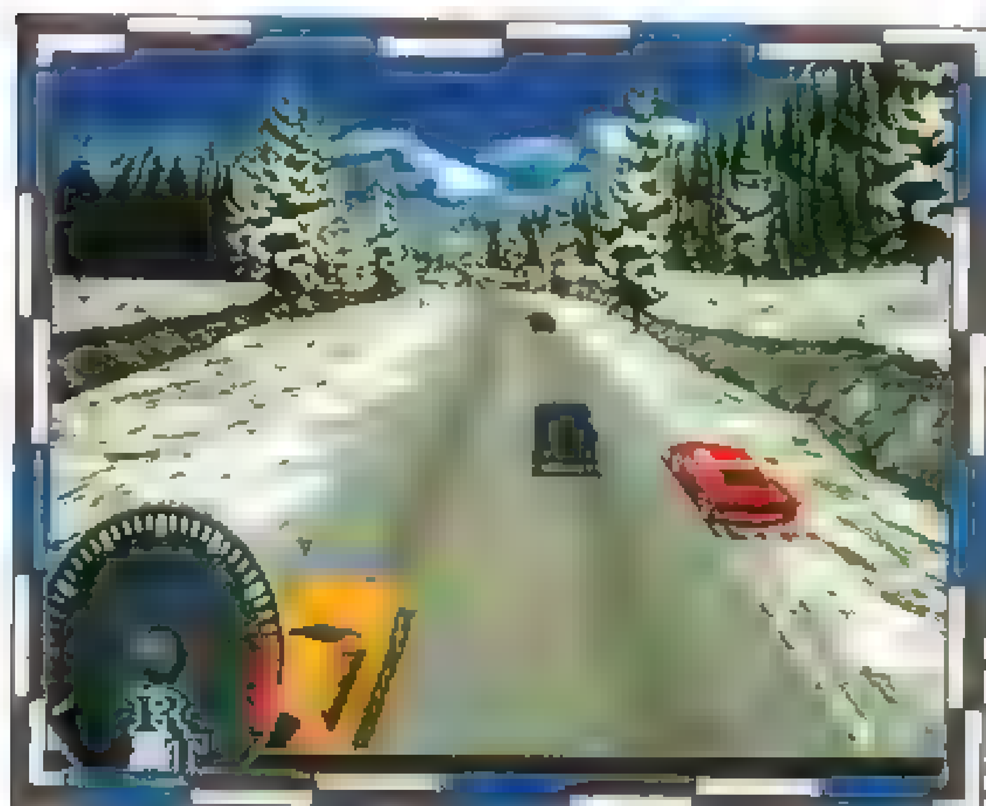




呼車引伴，好戲開鑼！

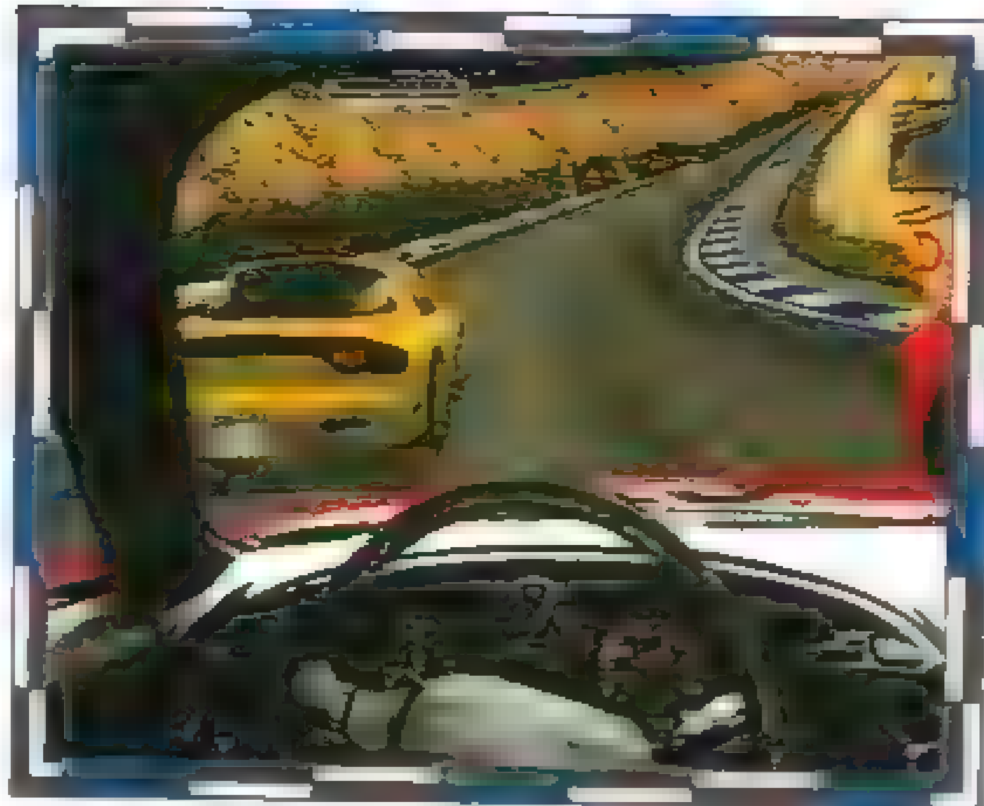
看完這些資料，我們可以進入遊戲和其他名車廝殺一番了吧？不不不，應該先看看你所要比賽的場地，俗語說：「知己知彼百戰百勝」，先把場地瀏覽一次，記住幾個大轉彎，跑起來就不

會「出槌」啦！場地介紹中除了附上一份地圖之外，地圖上也標示著一些資料，而且還有一個解說的語音爲你說明這個跑道。嗯！看好了跑道，要開始比賽了。大家戴上手套，準備坐上駕駛座吧！歐，別忘了要選擇你所想要的比賽方法。比賽方法分爲計時賽（Time Trial）、一對一（Head to Head）、單場比賽（Single Race）以及錦標賽（Tournament）。錦標賽算是最正式的比賽方法，只有同級的車子才能在同一場錦標賽競速，比如說Ferrari 512TR和Lamborghini Diablo 兩種車。這時，道路上沒有什麼阻礙，只有八部車在公路上奔馳而已。若你選擇一對一時，只有你自己的車和另一部車，另一部車可以由所有的車種中挑出一種由電腦操作，或是和遠方的友人透過 MODEM 比賽。計時賽就是看看你在多短的時間內能夠跑玩所有的比賽場。

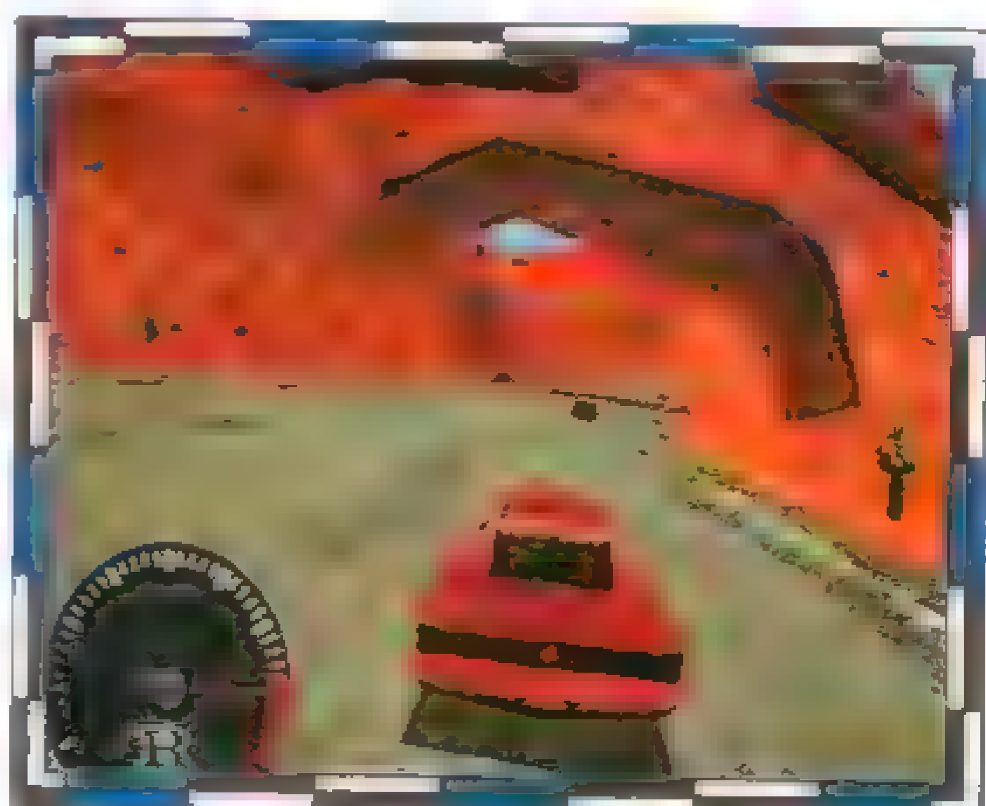




「The Need for Speed」和其他賽車遊戲不同就是在其圖形方面以及車子性能的模擬方面，「The Need for Speed」的低解析度畫面就別提了，和以往其他的遊戲一樣，畫面上的粒子



看的一清二楚，不過他的高解析度部份就要好好說一下了，由於製作小組使用特殊的貼圖技術，使得即使是高解析度下畫面依舊順暢（當然至少要 Pentium 以上），當用高解析度進行比賽時，除了隨時注意對手會不會超越你外，記得有時間也看看車外那些漂亮的景色，茂密的樹林間、陡峭的山上公路、沿著海岸的觀光路線、只有岩石與沙的荒原、從冰山上洩下來的瀑布等，偶而慢慢開欣賞這些景色也發不錯的。當使用高解析度時，筆者建議能用十七吋以上的螢幕來進行遊戲，會得到比較好的娛樂效果。筆者所用的是 Pentium — 100、16MB RAM、 S3 -868 (2MB RAM)、5.5 倍速光碟機、17" Optiquest 4000DC 的螢幕執行效率上可以說是非常好，高解析度且最精細的模式下完全不會出現跳格延遲等狀況。而筆者老弟在 486DX2-66、8MB RAM、S3-805 上效果就略遜一籌了，低解析度或畫面沒那麼細緻的高解析度依舊順暢，但調到最高解析度延遲就相當明顯了。



如果你不是以錦標賽的模式在比賽的話，在公路上會有其他的車輛行駛，這當然也包括警車，你的車上都會有警報器當靠近警車時就會開始嗶嗶叫，提醒你警車在附近，當然你也可以不減速並從警車旁揚長而去，不過呢！這時警車就會開始緊追你不放，這時你只要踩緊油門，握好方向盤不要撞到其他車輛或什麼東西，那你一定可以輕輕鬆鬆的用開警察（那種警察用的巡邏車那追的上你這部世界級名車嘛！）



，要是被警察抓到他可是會開罰單給你，要是你還是累犯的話，喔！那有的瞧了！這時你就會看到警察標準逮捕人的動作發生在你的身上（警察把駕駛員拷上手銬那一段影片，筆者覺得還不錯各位有空時可以看一看），所以結論適當我們看到警察時一定要加速逃逸，啊！不是啦！只有在「The Need for Speed」中才可以哦！當然了！反正在遊戲中你愛怎麼開都可以，如果你要逆向而行，絕對不會有人反對。筆者就曾經嘗試用法拉利在拉斯維加斯的跑道中逆向而行，因爲拉斯維加斯的跑道高低起伏相當大，倒著跑反而比較困難呢！逆向行駛時只能由一個方向觀看，所以我只能看到法拉利的車頭，我發現紅色法拉利在黑夜中看起來還蠻帥氣的！





當你能夠把遊戲中所提供的六個場景跑玩的話，而且以錦標賽模式且每一個都要獲得冠軍喔！這樣你就能選擇賭城拉斯維加斯的秘密跑道。在這個跑道能夠讓你享受夜間駕駛及飛車的快感。在拉斯維加斯中是在高架道路上進行賽車的，道路的旁邊處處都是賭城中各個大大小小賭場旅館的霓虹燈，十分漂亮，相當值得一看。而且由於公路的高低起伏太大，當從較高處往低處的道路駕駛時，只要速度夠快的話，車子根本是「飛」出去的，有時還會和對手在空中相撞或是從他們的車頂飛越過去。法拉利原本的速度大概只有一百九十幾英里，在空中飛行時最快可以飆到 203 英里呢！





遊戲的操作上筆者還是建議使用搖桿，雖然可以使用鍵盤操作，就是有那麼點不順的感覺，筆者使用 FCS 玩起來覺得相當順手，用鍵盤怎麼樣就是不能有跟用搖桿一樣的記錄。使用鍵盤最難的就是在轉彎的地方，怎麼轉就是轉不漂亮。遊戲中也有提供錄影的功能，讓你在比賽結束之後，重看一次你的比賽過程，這時你可以從不同的視角去觀察，以修正你的駕駛技巧。可惜的是沒有提供存檔的功能能把精彩鏡頭錄下來留到以後觀賞。

筆者覺得「 The Need for Speed 」算是一個相當完美的遊戲了！不過就是有點小地方沒注意到，也許有人覺得筆者太挑了！不過這樣才會更進一步嘛！第一、就是車身被周圍光源影響所產生的效果，完全沒有車子的光影效果，白天和夜晚、隧道中和森林裡車子看起來都是相同的。第二就是比賽中缺少音樂，只有引擎咆哮的聲音，跑久了會覺得單調。而且喇叭的聲音相當刺耳，沒事別亂按喇叭，反正其他人也不會因爲你按喇叭就讓條路給你。第三點、雖然有支援 MODEM 連線，可是用 MODEM 只有兩個人能玩，要是能支援網路不就能夠開放像 SEGA 的 Daytona一樣可以來個八人大連線嗎？遊戲玩起來一定更刺激。



遊戲的設計有支援 Windows95 AutoPlay 的功能，當你把光碟放到光碟機中就會自動執行安裝程式，筆者覺得有點煩，因爲每次放 CD 進去都要執行一次安裝程式，好笨！不過呢，本遊戲仍舊是車迷及速度狂所值得擺在身邊的一套遊戲。

群英會審 VER 2.0

COW BOY

The Need for Speed 可說是今年度最具噱頭的賽車遊戲逼真精彩的 3D 立體效果，讓人血液澎湃。多樣競項也令人瞳孔放大。比起前日的「飆車」歪風，實在酷斃了！

CYBER

喜愛賽車遊戲的朋友們有福了，這款遊戲正如其中譯名，給予您無限的刺激，不僅如此，它的場景、動畫、流暢度與模擬的操作介面等設計，都具有相當的水準。

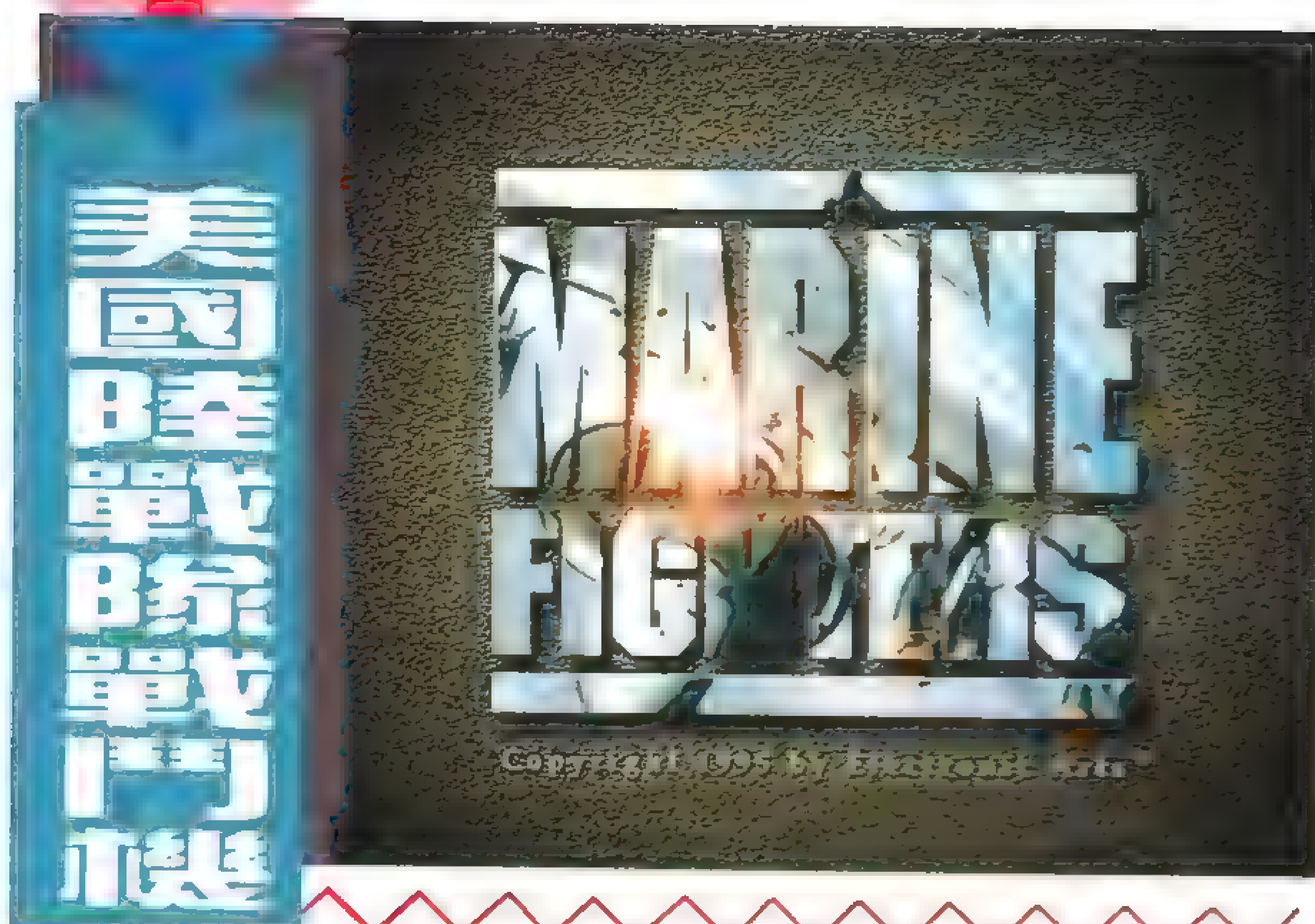
自數年前的「名車大賽」，這些以世界名車爲號召的賽車遊戲，不僅滿足了玩家駕駛名貴跑車的快感，在畫面上也具有十足的快感。

群英靶場

60
70
80
90
100

遊戲獵人

美國陸戰隊戰鬥機



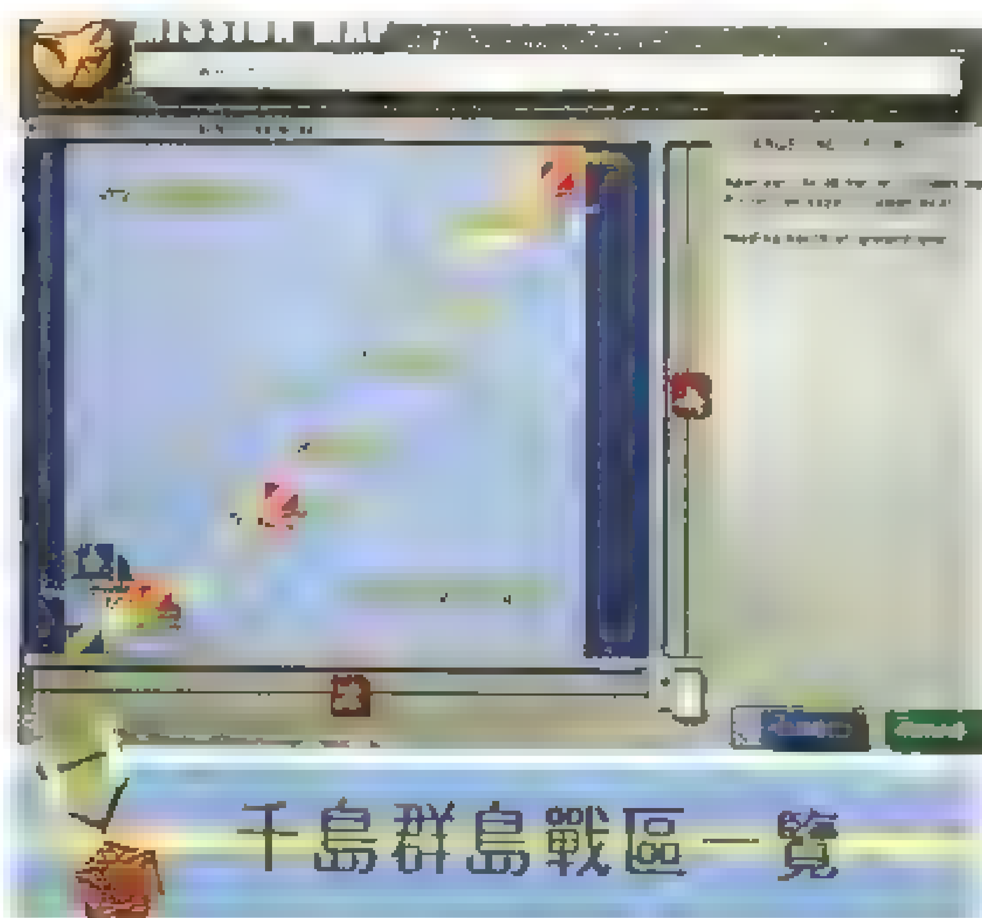


遊戲獵人

●出版公司／軟體世界
■本文作者／Y.M.J

在模擬遊戲的市場中，推出資料片一直是挺滿受歡迎的作法。要製作一個成功的模擬飛行遊戲並不容易，因此推出資料片是個不錯的解決方式，遊戲的老手們也可以因此享受到新戰區、新任務與新戰機的樂趣。因此前一陣子大受歡迎的模擬飛行遊戲『美國海軍戰鬥機』（ U.S Navy Fighter ，USNF ）也推出了資料片『美國陸戰隊戰鬥機』（ Marine Fighter ，往後簡稱 MF ），筆者將在本文中為各位做一介紹。

MF 使用一片光碟片，但只佔用了 28MB 的空間，這當然是頗不合經濟效益的；而且在僅僅 28MB 的容量中， MF 當然也沒有它的母程式 USNF 所包含的精緻過場動畫，它所有的就是一個又一個的任務和文字簡報而已，因此 MF 可說是製作得頗為偷懶；但看在新增的戰區 -- 千島群島（ Kruil Islands ）戰區、新增的三架陸戰隊專用的短場 / 垂直起降（ V/STOL ）戰機和漂亮的黃蜂（ Wasp ）號兩棲突擊艦的份上，相信各位還會很樂於再回到 USNF 美麗的天空之中。



千島群島戰區一覽

除了飛行時的選單略有更動外， MF 完全使用 USNF 的程式引擎和一切介面，因此在硬體配備上完全沒有任何改變，在安裝 MF 之前，玩者必須先完全安裝 USNF（不可使用較省空間的安裝方式）。比較大的改變是，這回 MF 終於支援了 CH 的 Flight Stick Pro 和火鳳凰這兩支搖桿，擁有這兩支搖桿的玩者可望充分發揮它們的功用了。此外 MF 也支援 Forte 的 VFX1 3D 頭盔，擁有此頭盔的玩家可試試在駕駛艙裡轉頭的新感受。

顧名思義， MF 是以駕駛美國海軍陸戰隊的戰機為主。對軍事稍有研究的玩者必定知道，美軍陸戰隊唯一能搭載戰機的艦種—兩棲突擊艦由於飛行甲板的長度不夠，所以只能部署直昇機和短場起降機；因此 MF 的主角，便是著名的垂直起降機 -- 英國航太 / 美國麥道公司的 AV-8B 獵鷹（ Harrier ）式戰機和海獵鷹（ Sea Harrier ） FRS.Mk2 。 AV-8B 目前普遍部署在美國陸戰隊的兩棲突擊艦上，而身為其姊妹機種的海獵鷹亦適合在突擊艦上操作。兩者的差別在於 AV-8B 具有掛載小牛飛彈的對地攻擊能力，而海獵鷹 FRS.Mk2 則裝備有藍雌狐（ Blue Vixen ）雷達，具有掛載 AIM-120 先進中程空對空飛彈的能力。但在掛彈限制一向草率的 USNF 系統下， MF 並未突顯出兩者的不同， AV-8B 也能掛載 AIM-120 ，而海獵鷹 FRS.MK2 也能輕易的使用小牛飛彈，所以這兩種機型事實上並無差別。



AV-8B 的詳細資料

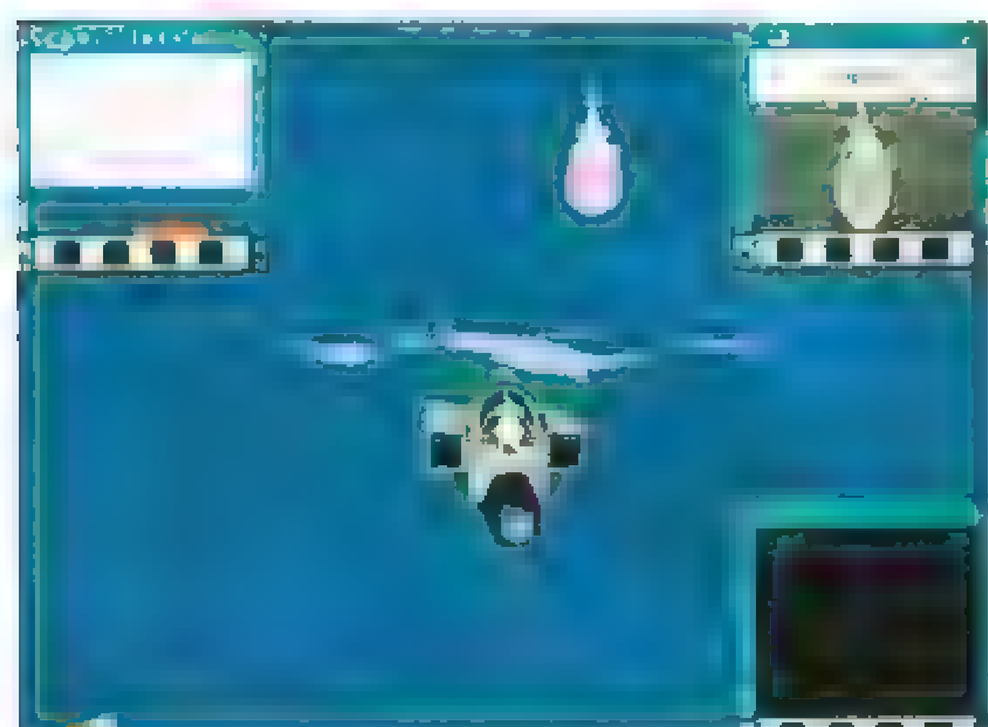
為了承繼美俄合作的傳統（可能也是因為短場起降機的種類太少）， MF 中還有一架俄製的短場起降機— Yak-38 『鐵匠』式機的後繼機種 Yak-141 " Freestyle " 。 Yak-141 的低速滯空和垂直起降能力雖遠遜於獵鷹式系列，但它卻能夠超音

遊戲獵人



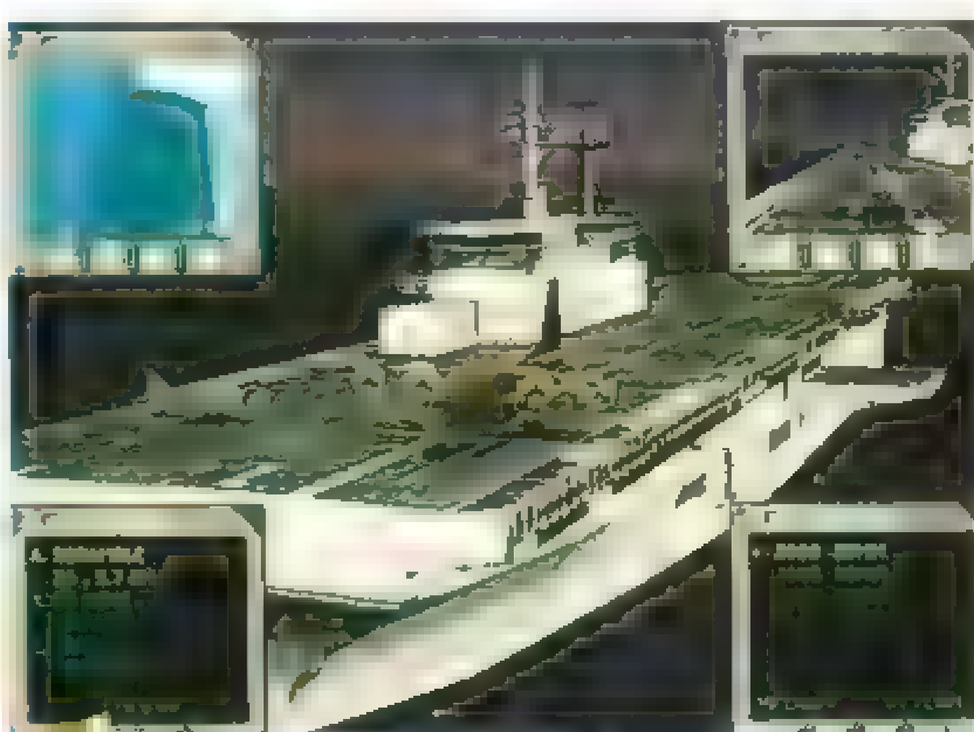
速飛行，可作爲高速攔截機來使用。MF 還提供了一架非常特別的戰機--洛克希德的 Ac-130U『妖魂』（ Spectre ）式機，這種由C-130 力士式機改裝而成的飛行砲艇上裝備有一門 25mm 機砲、一門 40mm 機砲和一門 105mm 榴彈砲，攜彈量大到驚人的地步，藉由一具火砲射控雷達，妖魂式機能夠對位於其左側的目標施以極強的火力壓制，當其以反時鐘方向飛行時，更能發揮恐怖的壓制火力。這種行動遲緩的大傢伙雖然耐打，卻很難應付對空飛彈和敵機的砲火。不過所謂天生我才必有用，想必戰役中應有非 AC-130U 不能完成的任務才是。

此外，MF 中還提供了兩種獵鷹式機專用的多管火箭莢艙，玩者並能上下調整其發射角度；蛇眼（ Snake Eye ）式延遲炸彈則是對地攻擊的新選擇。針對獵鷹式機的眞實性能，MF 中也



Yak-141 的詳細資料

做了諸多限制，例如沒有內置 ECM 裝置的獵鷹式系列必須在機腹加掛 ALQ-167 電子反制莢艙才能具有 ECM 能力，而在掛載 GBU-15 鋪路式雷射導引炸彈之類須以雷射鎖定目標的武器時，亦需攜帶鋪釘（ PaveSpike ）式雷射指向器莢艙才能發揮它們的功用。



MF 的主角之一 兩棲突擊艦黃蜂號

MF 不但以短場起降機做爲主角，在遊戲操作上也增加了新的控制方式；藉由改變向量引擎的噴射口角度，您便可進行極低速、垂直甚至向後垂直飛行；在對地攻擊時不但便於尋找目標，也減低了降落的難度。大部份的情形下您可以 80 到 100 節的超低速進行降落，這使得因向下速度過高而墜毀的機會大爲減少，所以即使您因導航系統損壞而無法自動降落，也能輕易的自己完成手動降落。在油彈並非滿載的情況下，獵鷹式機更可從事眞正的垂直起飛（不過在海上不行），您可試試這種截然不同的飛行方式。不過爲了擁有這種能力，獵鷹式系列付出了很大的代價，首先它們僅僅 500-600 節的極速（而且沒有後燃器）使獵鷹式極不適合進行高速攔截，甚至連逆火式轟炸機都不太追得上；而其機體結構也不能承受 650 節以上的高速，否則會有解體之虞，這些都是改投陸戰隊陣營的飛行員所要注意的。

除了針對向量式噴嘴的控制之外，基本上 MF 的操作和 USNF 幾乎完全相同，不過系統有些許改良；增大的儀表視窗是最重要的改進之一，這回您可選擇使用較大的儀表視窗，如此當您使用 640X480 或更高的解像度來進行遊戲時，就不會老看不清楚雷達或導航點指示儀上到底寫些什麼鳥字了。新增的來襲飛彈觀點（ F5 鍵）可讓您以機外觀點的方式辨明飛彈來襲的方向，您甚至能以機外觀點來閃躲飛彈。此外 MF 標榜遊戲引擎的改良會使遊戲的執行速度增快，筆者對這一點沒什麼感覺，不妨讓各位來評估看看。

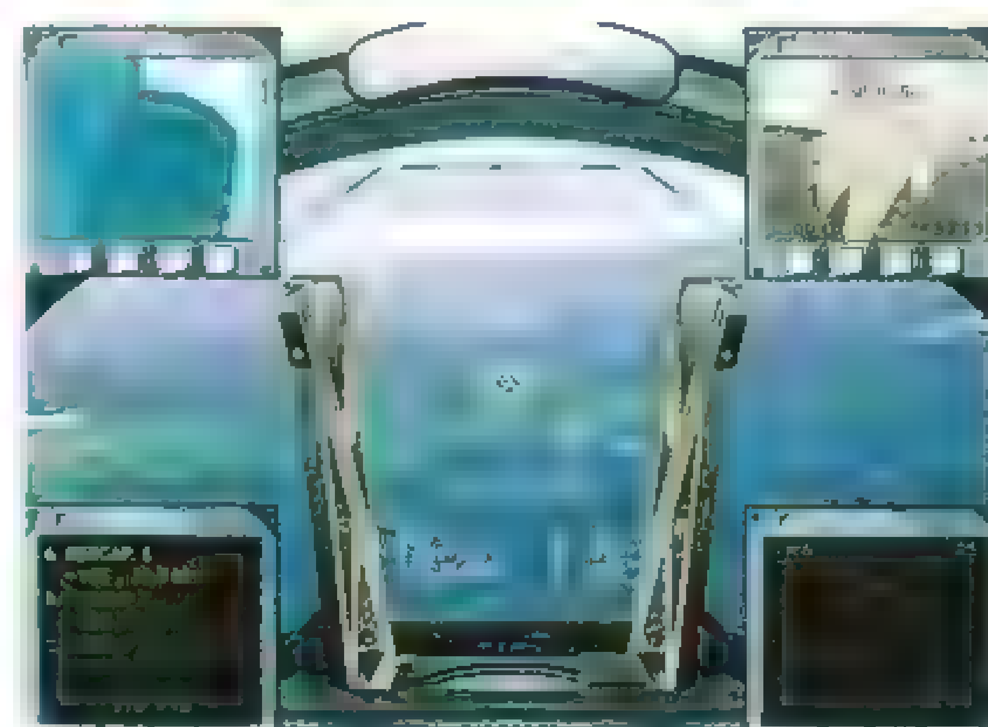


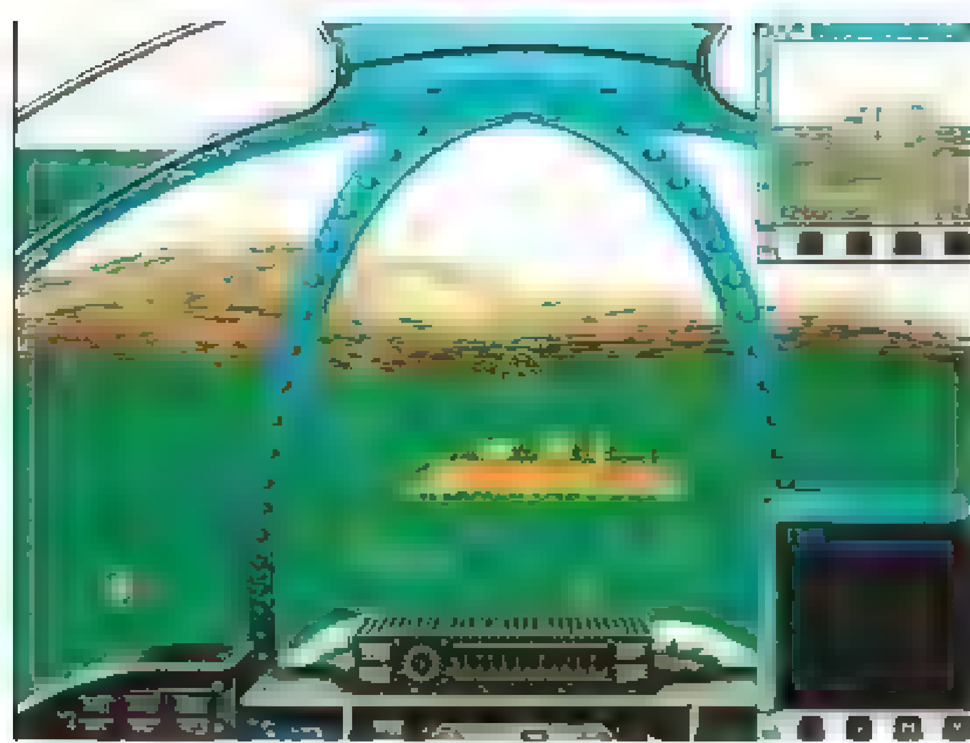
AC-130U 的外部觀點，可以看到其左側所裝設的大批火砲

MF 提供了一個專用的戰區——千島群島，由於此戰區的戰鬥群中僅有兩棲突擊艦作爲母艦，因此玩者只能操作 MF 所提供的數種短場起降機（ AC-130U 多半是從陸上基地起飛），不過安



AC-130U 的武裝及驚人彈藥攜帶量



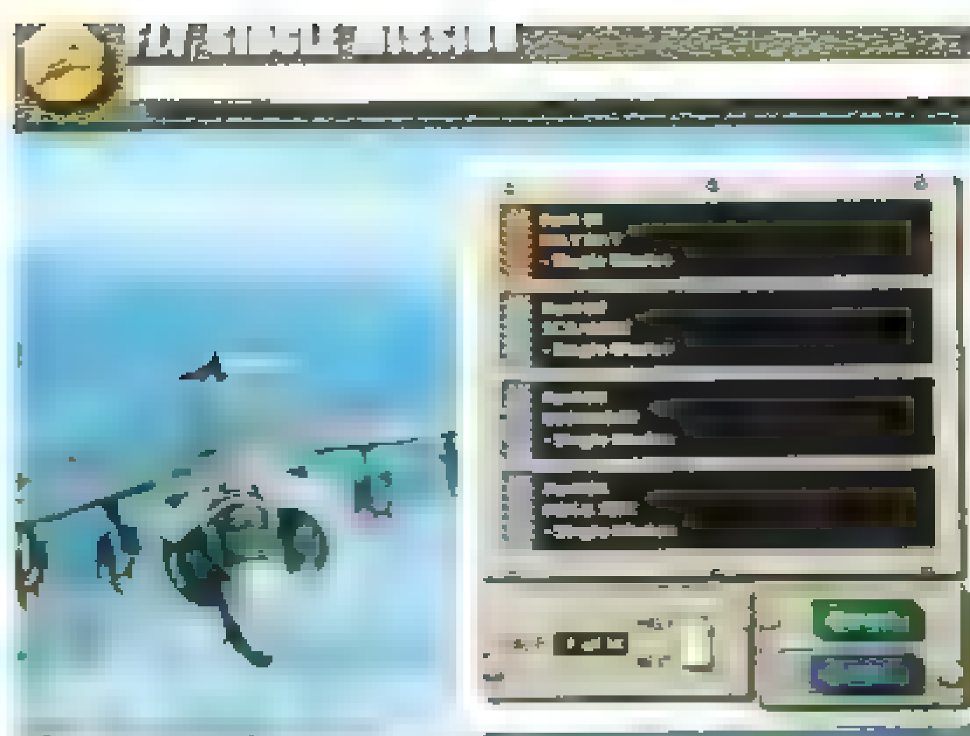


Yak-141 的駕駛艙一景

裝 MF 之後您也可以在USNF中開到這些戰機。戰役的背景仍是源始於蘇聯和日本的北方四島問題，在爭端越演越烈之後，美國與日本達成一項協議，由美國派出一支戰鬥群來幫助日本奪回北方四島。因此此戰區的敵手仍以俄式兵器爲主（特別是 SU-27），而日本航空自衛隊的 F-15J 也會在許多任務中提供協助，不過海上自衛隊的船艦就都不見鬼影，特別是最近才服役的『金剛』級神盾驅逐艦未在遊戲中登場，實在頗爲可惜。

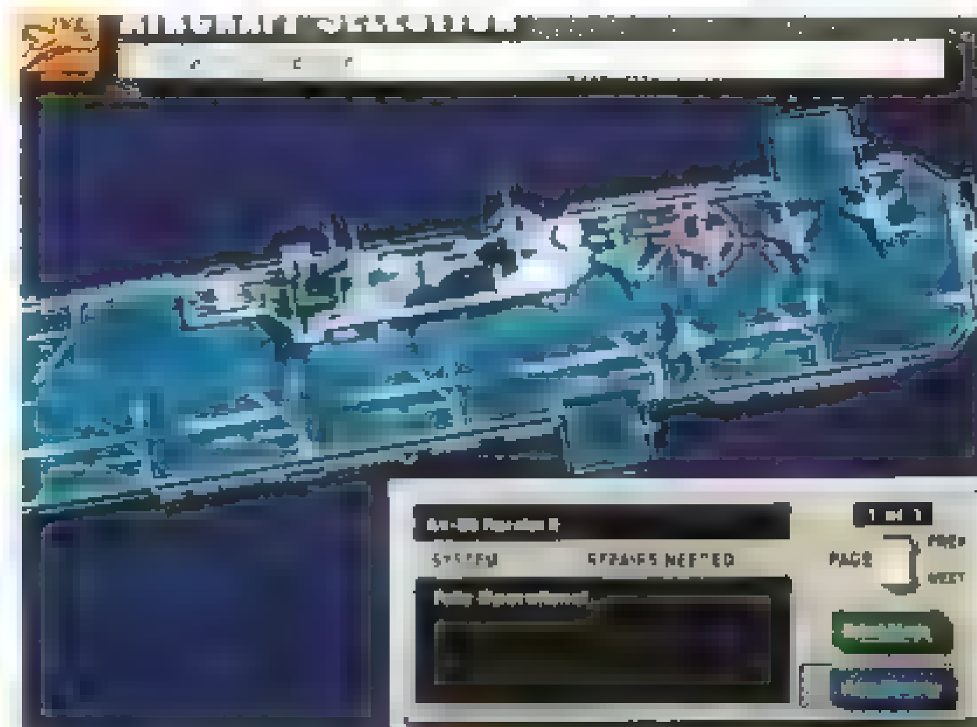


AC-130U 的駕駛艙



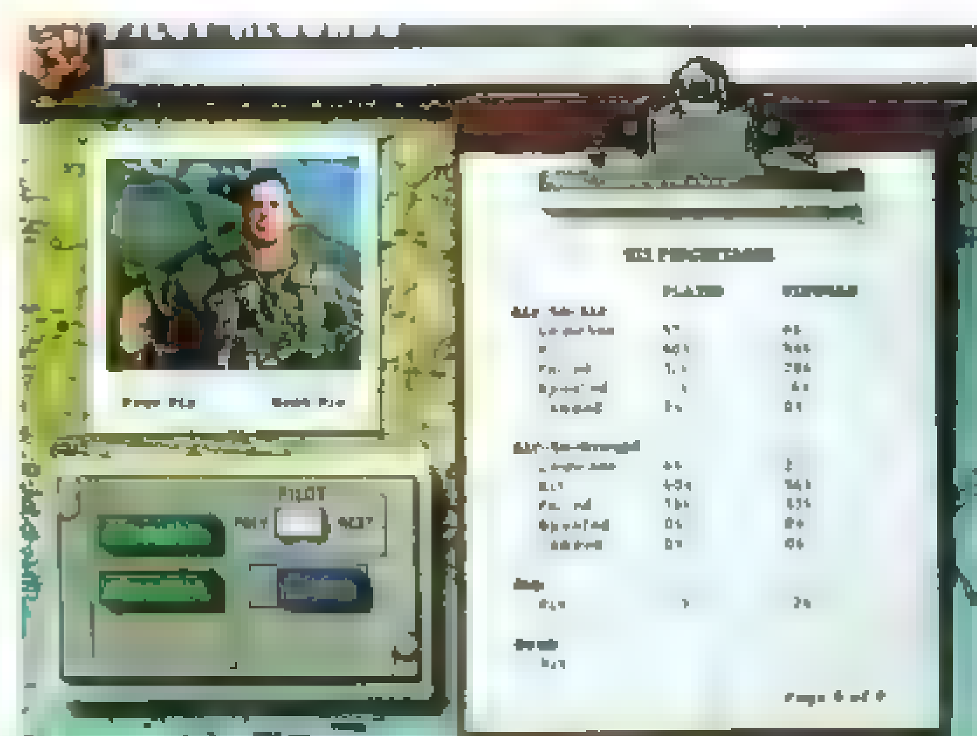
選擇單一任務的選單

MF 的任務執行方式和 USNF 完全相同，但在領土窄小的北方四島（和烏克蘭相比，當然是小了些）進行戰役，任務類型不免有些相異之處，不過還算緊湊有趣。MF 中近接支援和戰場阻絕的任務頗多，很能發揮獵鷹式機的對地攻擊能力，不過經常大批出現的 SU-27 式機對低速的獵鷹式機可是一大威脅，Yak-141又因爲掛載數量過少而很難派上用場，但其可觀的機砲彈藥量，則可在一些艱鉅的攔截任務中發揮功效。和USNF相較之下，北方四島的地形是崎嶇了許多，因此在許多對地阻絕任務中您必須沿著高地飛行，一面尋找地面目標，相形之下是困難了些；再加上 MF 的任務中很喜歡暗藏致命的陷阱，例如位在目標附近的對空砲車和對空飛彈車等，有時要重來好幾次才能順利過關。此外， MF 有一套自己的飛行員升遷方式和獎章授與規則，而在戰役模式中，飛行員將可擁有一份詳盡的資料，包含各種敵方單位的總擊毀數、武器的總發射數和命中評比等，讓您更能瞭解自己在任務中的表現。



在任務中選擇出擊的戰機

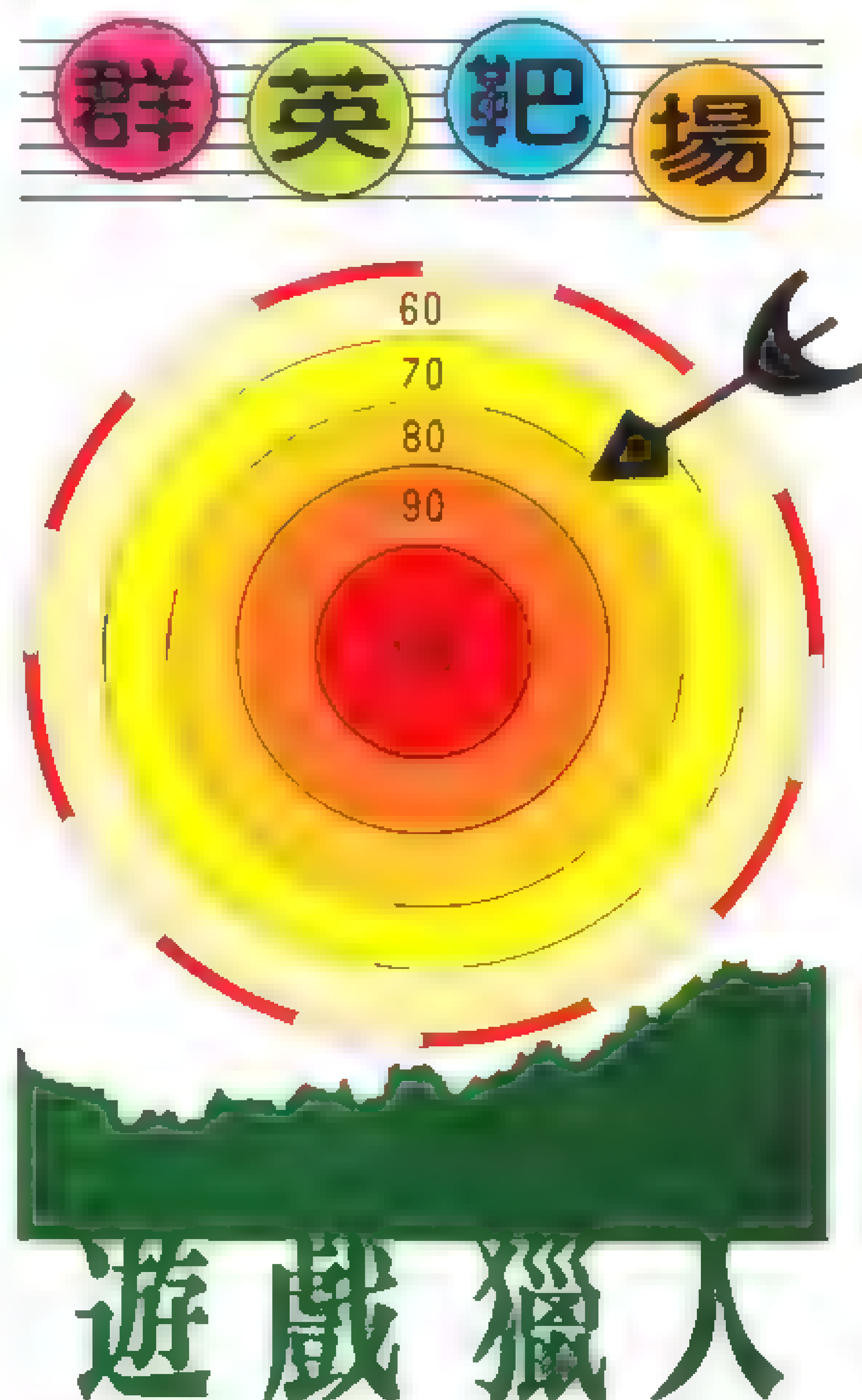
就資料片的角度來說， MF 是USNF迷所不可錯過的佳作，雖然 MF 僅使用 28MB 就以 CD-ROM 的方式發行（不無是爲了保護之故），但再次回到那片藍天大海的懷抱，必是各位飛行迷所期待已久的事，那麼海軍航空隊和陸戰隊也就沒什麼差別了，您說是不是？



戰役模式中的飛行員武器命中評比資料

群英會審 VER 2.0

	CYBER	
更棒的貼圖技術，更好的程式執行效率，使得美國陸戰隊戰鬥機，這遊戲玩起來比起感覺更真實。表現不錯，值得讚賞。	這回遊戲有較大的儀表視窗，您可以選用較高的解析度來進行遊戲，而且新增加來襲飛彈觀點，更可幫助您有效果躲敵軍的飛彈攻擊呢！	美國海軍戰鬥機的資料片，提供了一個新戰場及三種新戰機，一艘新的兩棲突擊艦，讓嚮往美國海軍的玩家又有再次登場奮戰的機會。



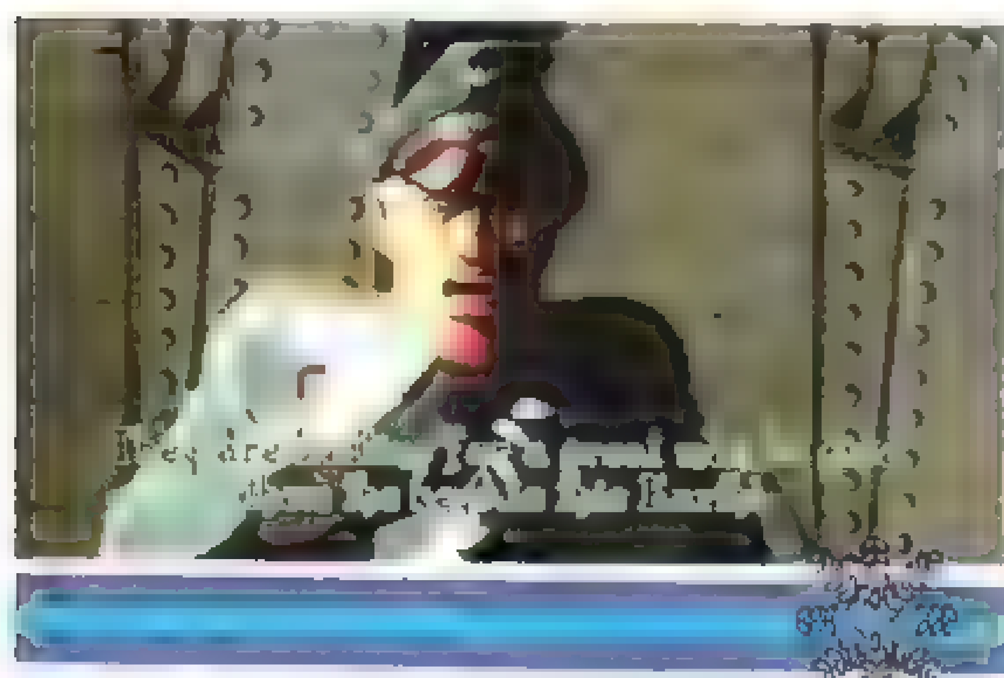
遊戲獵人



南極祕怪

●出版公司／松崗
■本文作者／俞伯翰

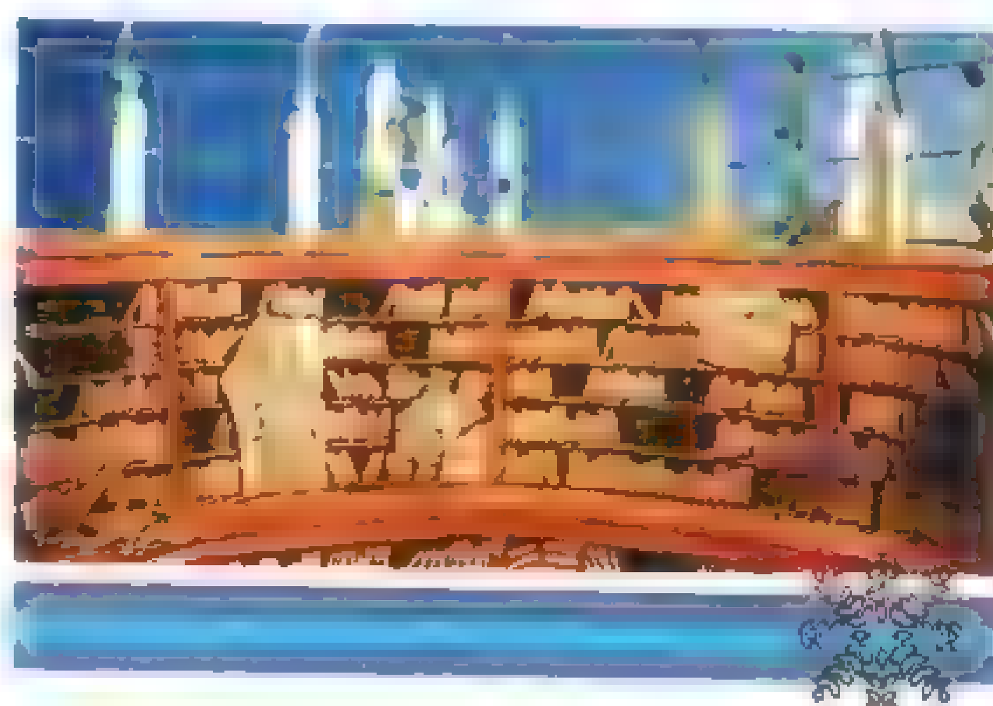
"　人類最古老、最強烈的情感就是恐懼；而最古老、最強烈的恐懼則是對未知的恐懼。"— H.P. LOVECRAFT IN " SUPERNATURAL HORROR IN LITERATURE "



不管在國內，或是國外的歷史上，都有一些作家是在生前鬱鬱不得志，但是在死後卻受到出乎意料之外的歡迎和重視。"銀翼殺手"、"魔鬼總動員"的原著作者 PHILIP K. DICK 是這樣，目前為人所熟知的恐怖小說大師之一的 H.P LOVECRAFT，也是這樣，他在生前的作品幾乎沒有人注意到，大部分都發表在一些二三流的雜誌上，連評論者都沒有注意到這顆如彗星般劃過天際，以操縱人類心底深處恐懼為職志的作者正在默默的工作著…直到 1937 年，他死後為止，這位大師可以說是沒有受到任何的注目，但是從 1945 年大戰結束後，一家叫做 ARKHAM HOUSE 的出版公司開始把他的作品集結成冊，一冊一冊的出版，慢慢的，他的作品才和愛倫坡的作品一同被視為美國文化的一環，直到現在，H.P. LOVECRAFT 的作品開始被改編出現在電腦銀幕上，可能國內的玩家這個時候才勉強對他的作品有了一些概念。不過，如果玩者注意到國外的廣告的話，可能各位會發現 INFOGRAM 的主打廣告辭是以" LOVECRAFT 式的故事"來作為一大號召的。另外值得一提的是，LOVECRAFT 最特殊的一個成就就是一他創造出了一個所謂的 CTHULULU MYTHO，也就是 CTHULULU 的神話，他基本上是以古巴比倫的一些傳說為藍本，再藉由他自己的想像力將這些傳說塑造成一個幾可亂真的新的傳說，大致的內容是一些在遠古時代統治地球的邪惡生物，雖然陷入了沈睡當中，但是他們在這個世界上的爪牙仍然試圖找出一些方法來讓他們重臨大地，而其中最關鍵的就是一本名為 NECRONOMICON 的書，記載了讓邪神降臨的密法，同時也記載了驅離邪神的方法，因此這些資料往往都是被考古學家在無意之中發現，而造成了無法想像的危機…

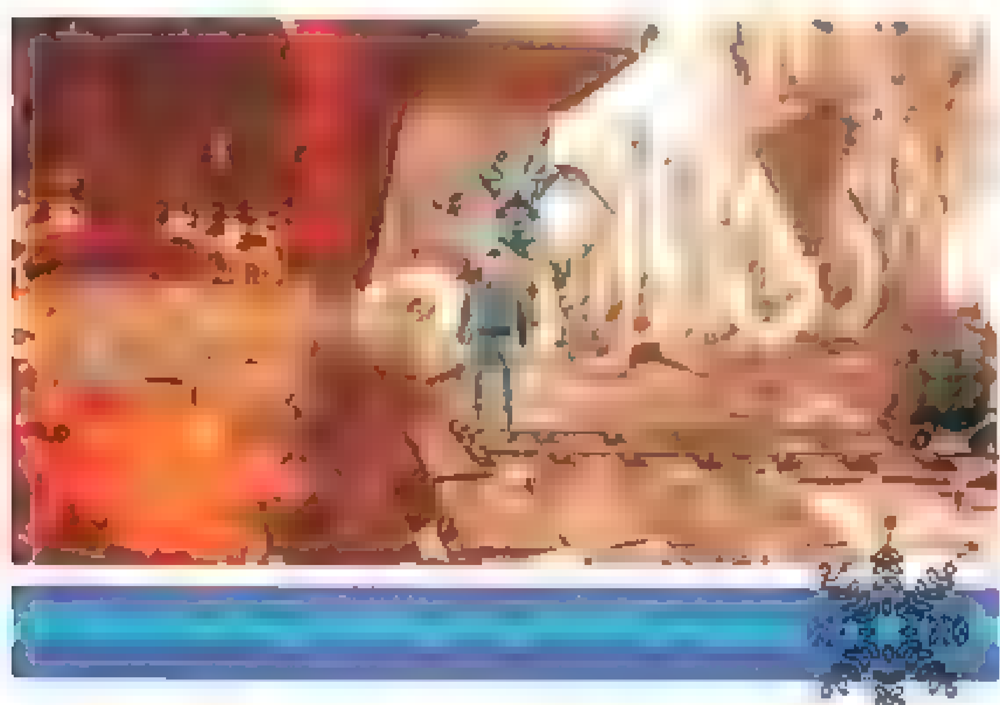


有關作者和故事背景的介紹就此打住，我們先來看看這個遊戲在畫面上的表現。這個冒險遊戲十分特殊的一點是，他的人物和許多動畫中的物體，都不是一張二度空間的動畫，而是實際由三度空間繪製而成的立體圖形，有點類似 LBA 的作法，但是他走的是寫真路線，雖然比較真實，但是在某些動作上受到速度的限制就表現的有些遲緩，像主角倒地的時候就有些慢動作…不過後期才出現的一個女配角，他們設定的扭臀動作也太過誇張了一點，讓人看了都忍不住要靠近一點…，在 640 × 480 的解析度下，看到的畫面大致上來講還相當令人滿意，尤其是一些劇情敘述時的靜態畫面，有油彩繪製的感覺，充分把這個遊戲的恐怖氣氛給塑造出來，再加上動畫時的一些效果也都不錯，在畫面上至少可以說是達到了玩者對娛樂性的要求。



不過在音樂和音效、以及語音的部分就有相當兩極化的評價了，在音樂的部分表現相當的稱職，在該緊張的時候音樂絕對會好好的配合著遊戲的節奏來讓你感受到同樣的氣氛，而在有高潮或是不同的場景出現的時候，音樂也會適時的切換，遊戲情節上和音樂的合作可說是天衣無縫，音效方面就出現的比較少一點，但是在該出現的時候也不會出差錯，至少達到了他的最低本分。但是在語音的方面我就有點話要說了，這個遊戲的確是目前筆者所玩過的遊戲中最多種語言同時出現的一個全程語音的遊戲了。

包括了英國腔的英文，南美腔調（抱歉，我認不出來到底是哪一種語言，不過是在阿根廷發生的。）德文，和古老的咒文，眞的是琳琅滿目，玩者還可以趁機學一些德文來唬唬自己的同學，但是在某些人物的配音表現上實在沒有達到娛樂事業的標準，姑且不論有腔調的語音是很難配的，但是有些人的語音配的太過戲劇化，感覺上好像在聽歌劇之類的表演，而且說實話，有些人的說話方式實在讓人不敢苟同，眞的是奇怪過了頭了…其　他部分有些時還出現語音雜訊的問題，感覺不大好。

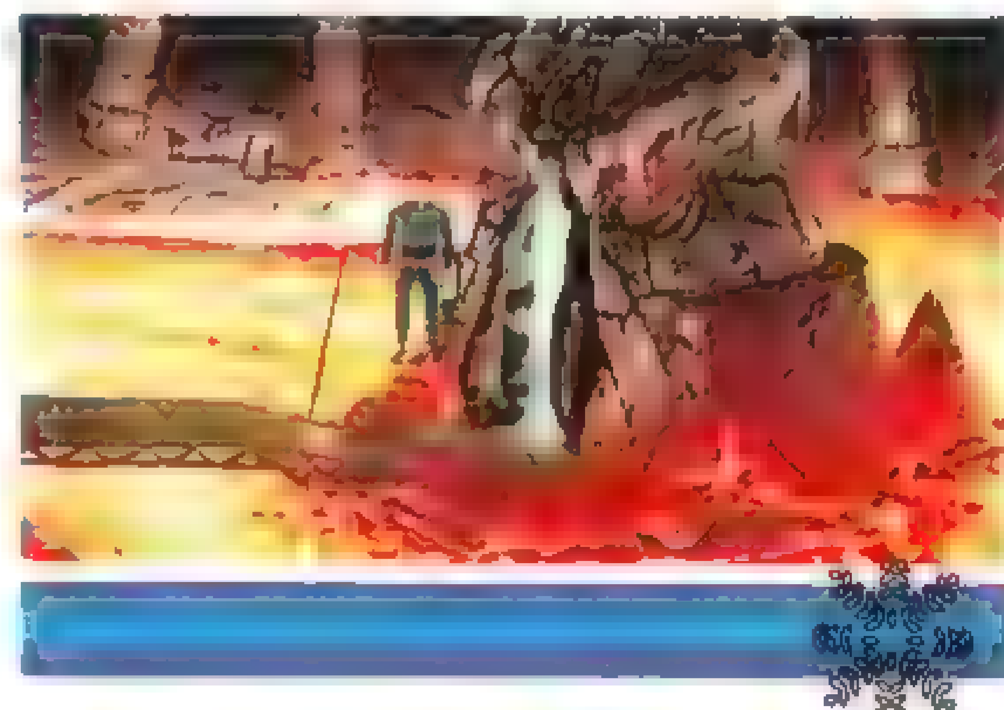


另外要看得就是冒險遊戲的劇情和謎題的部分，謎題的部分有些時候給的提示太少，往往手頭有這些東西，卻不知道該如何去做，歸根究底是因爲在“看”這個動作的時候給的提示太少，不過這個遊戲只需要兩個滑鼠鍵就可以一切完成，可說是相當體貼的設計，其他的大半都可以利用試試看的模式來把他所需要的解答給試出來，只是在高解析度模式下，有許多物品和謎題關鍵很小很小…玩者必需要用滑鼠徹底的掃描過一遍才行！不過有些時候眞的不知道爲什麼要這樣做的時候，玩者可能會有一些挫折感，有些可惜。



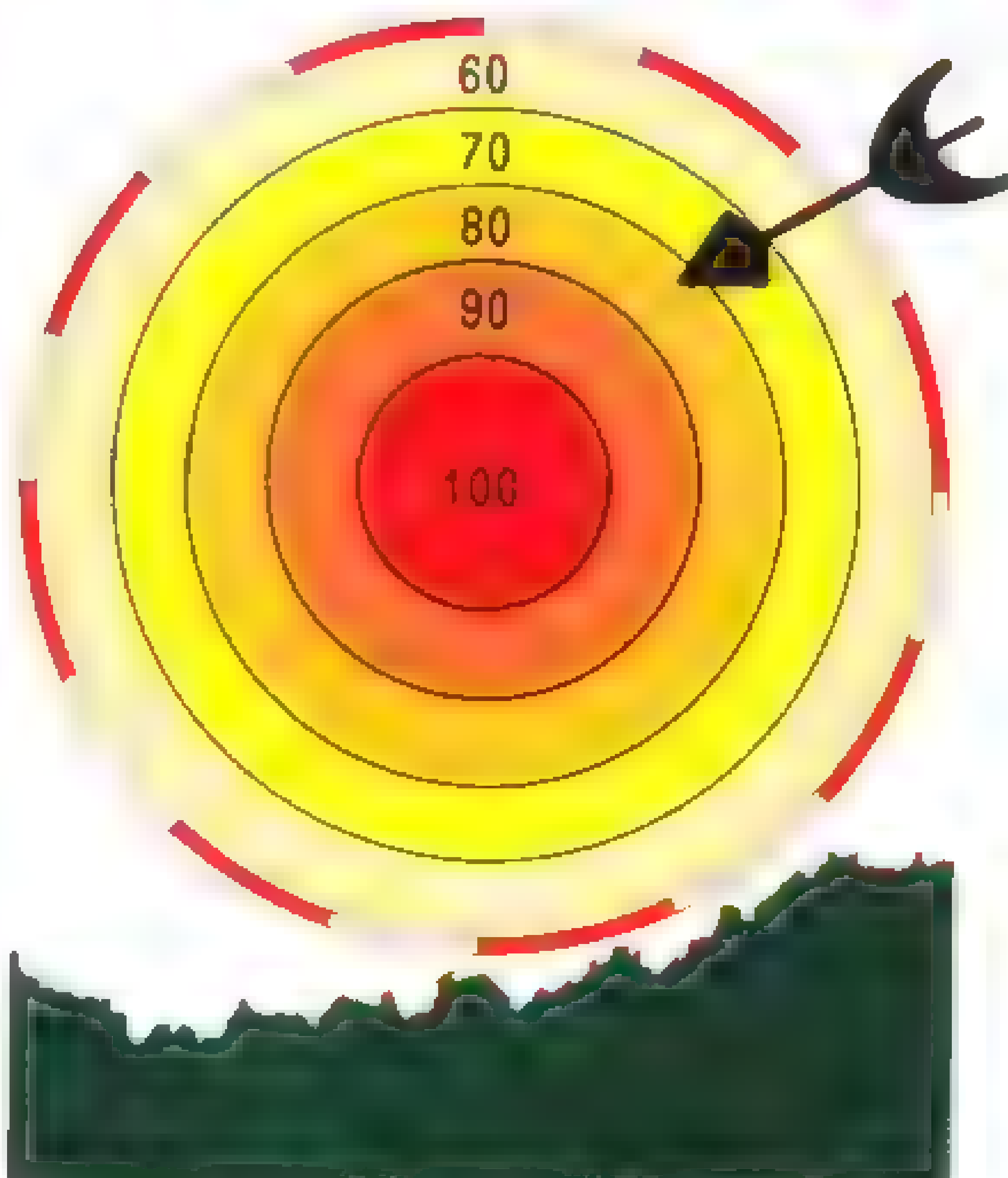
至於劇情的部分還可以分做兩段來看，一段是單純的美國特務萊恩爲了要發覺德軍祕密武器的祕密而四處冒險犯難，躲避這些冰怪的肆虐，最後發現到其實德軍所做的研究是以魔法的力量來試圖統治全世界，於是萊恩必需要找出可以和它相抗衡的力量。這一段可說是深得　LOVE-CRAFT　的眞傳，在故事情節中都可以看出他的構思的痕跡，只不過純粹利用奇異力量的故事則有點老套，有點印第安那瓊思的感覺。但是在劇情的緊湊度和合理性上都是相當稱職的。尤其是在兩個密閉空間中（基地、潛艇）中大作文章，更可以讓玩者感受到那種迫切的危機的感覺，可說表現相當優良。但是後面突然冒出一段有關萊恩身世的故事，類似魔鬼終結者的內容，大致上來講就是萊恩父親的年代中，冰怪肆虐，但是他所率領的最後反抗力量終於開發出了威力強大的武器，但是卻以難挽狂瀾，於是只好託最忠心的部下將他的兒子送回到他祖父的年代，希望能夠藉由這個時空旅行的過程來達到拯救世界的目的。這個劇情初看之下很有吸引力，尤其是那一段敘述人類最後的搏鬥的時候，更能讓人有那種大限將至的感覺；可是，時空旅行的故事往往就像時空旅行本身一樣，要寫的好是非常非常難的，故事性足了，但是邏輯上就很難說服人，這次的故事中也是這樣，讓玩者在看完這些故事之後會發現許多時空旅行上的矛盾，搞的一頭霧水。也許作者是認爲這些原本就不是這個故事的精華，所以並沒有多花苦心去把他寫到合理，但是至少不要讓這一部份拖累的整個故事的情節進行，甚至整個刪掉都不會影響到這個遊戲在劇情上的表現，要讓這個遊戲的劇情留一個洞在那邊實在很可惜……

恐懼的確是人類所無法克服的情緒之一，小孩子懼怕黑暗，大人懼怕未知…你怕什麼呢？



群英會審　VER　2.0

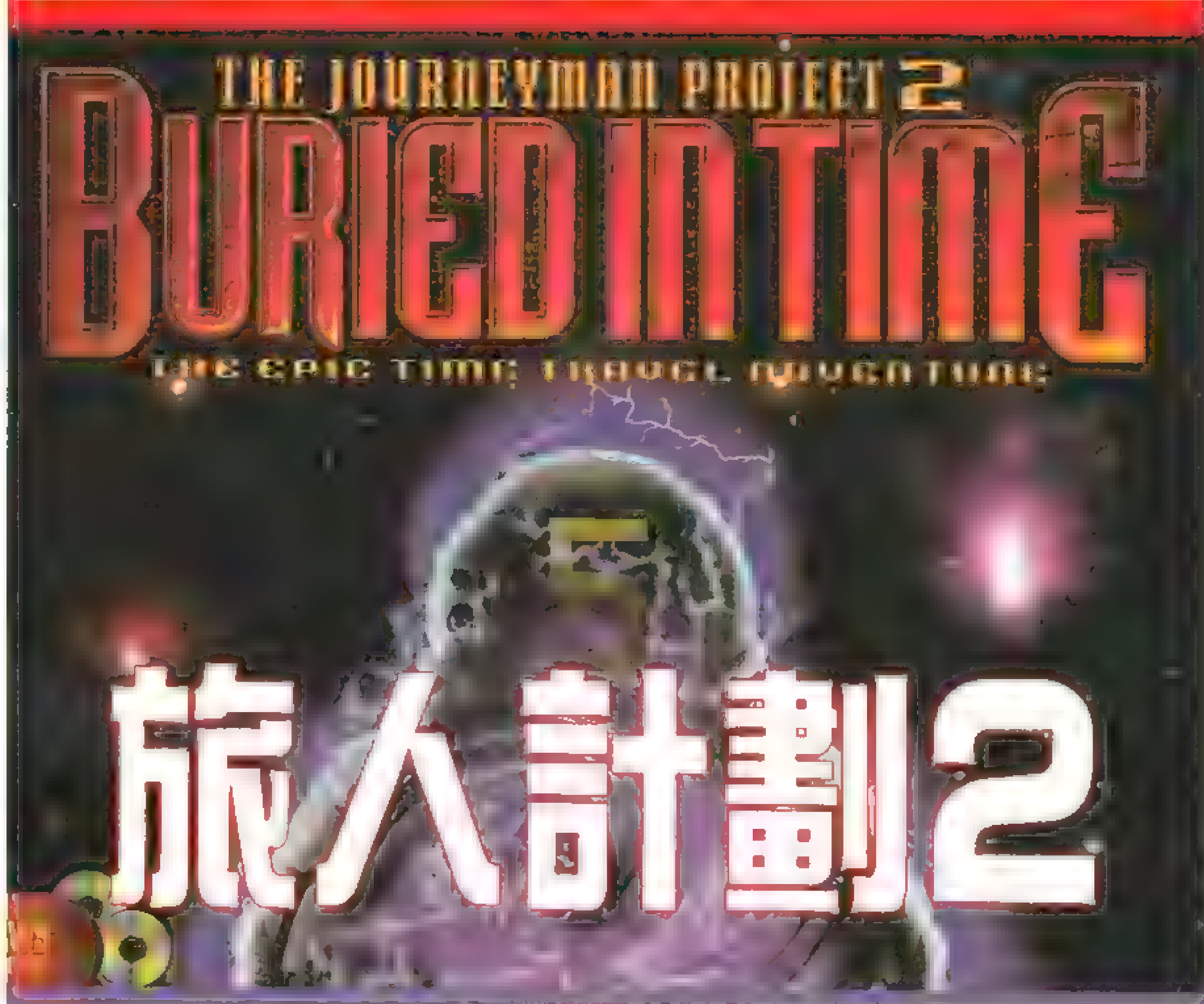
COW BOY	CYBER	DRAGON
此遊戲整體而言，不管是在操作介面流暢度、音效及其故事情節方面都算是上品之作；喜愛冒險刺激的玩家，不妨一試。	遊戲的各項場景做的十分眞實，而串場的動畫也充份達到其效果，配樂也具相當水準，可說是一部製作嚴謹的遊戲。	本遊戲在畫面上的表現相當良好，不論是敘述劇情的靜態畫面，或是在進行時的寫實場景，都是可圈可點；語音及背景音樂也都還不錯，頗適合一般玩家試試。



遊戲獵人



●出版公司／軟體世界
■本文作者／林旭中



〝時光倒流〞一定是不少人共同的夢想。當你帶著現代科技回到歷史上任一時空裡。可曾幻想過那些當時史上的人物（搞不好還是祖先呢？）將如何看待你這個未來的〝異類〞？究竟是崇拜你為神祇抑或是將你視為敵方派來臥底的間諜？都有可能吧！



當〝時空旅行〞實現時，你最想回到那一個年代探險？在你回答這個問題之前，你最好先仔細考慮一下〝因果律〞這個問題吧。因為根據因果律，目前的所有時空狀態以及人、事、物的存在均依賴於過去史上的每一個事件。如因果你能回到過去而改變了歷史，即使是一個很小的事件，也可能導致未來極重大的改變進而歷史改寫。如果這些歷史恰巧與你自身有關連，那很可能影響到你自身〝存在與否〞的問題，其後果將不堪設想！



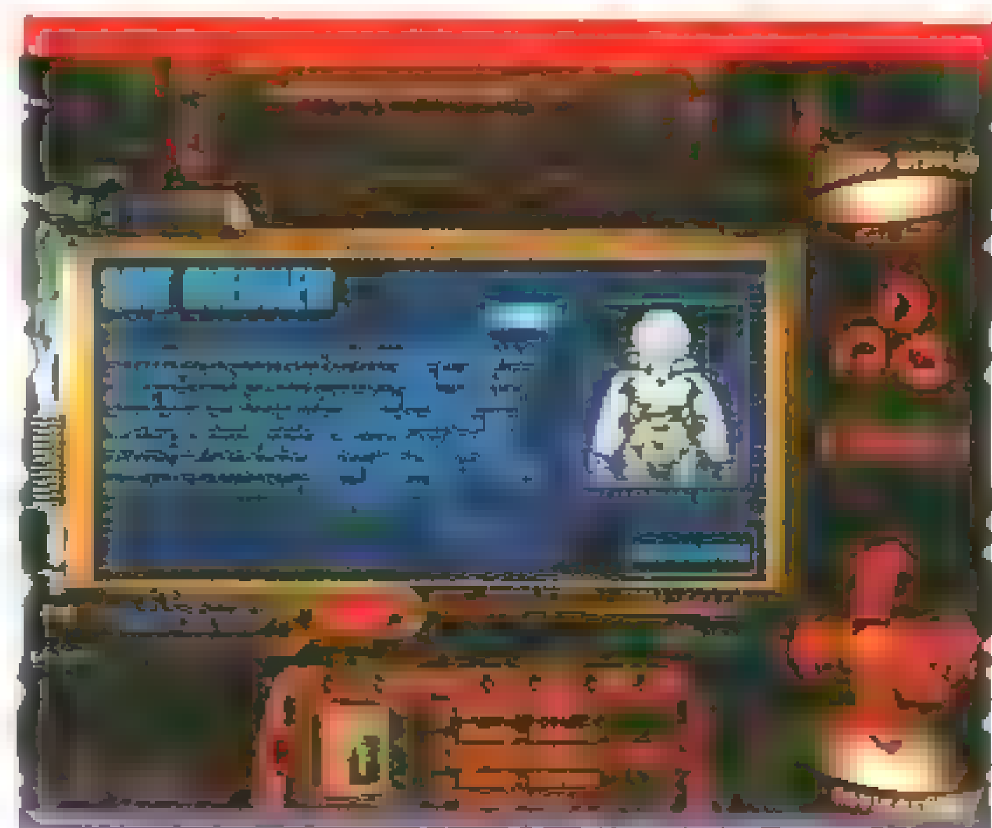


關於這類以時空旅行為主要題材的電影電視作品很多，其中尤以電影〝回到未來〞最為膾炙人口。而在電腦遊戲裡，〝旅人計劃〞系列算是一個相當不錯的代表作。由 PRESTO STUDIOS 與 SANCTUARY WOODS 合作的這套旅人計劃 2 〝 THE JOURNEYMEN PROJECT2 – BURIED IN TIME （簡稱 BIT ）〞正是一套以未來為背景，而以歷史事件為主要內容的光碟冒險遊戲。

BIT 故事的情節與〝旅人計劃第一代〞中的類似，你所扮演的是〝時空保衛機構〞 TSA （ Temporal Security Agency)中的一員－ AGENT5 （可稱之 5 號情報員）。 TSA 的主要任務是確保歷史發展的自然性，防止有人利用時光穿梭機回到過去更改事實、破壞歷史。

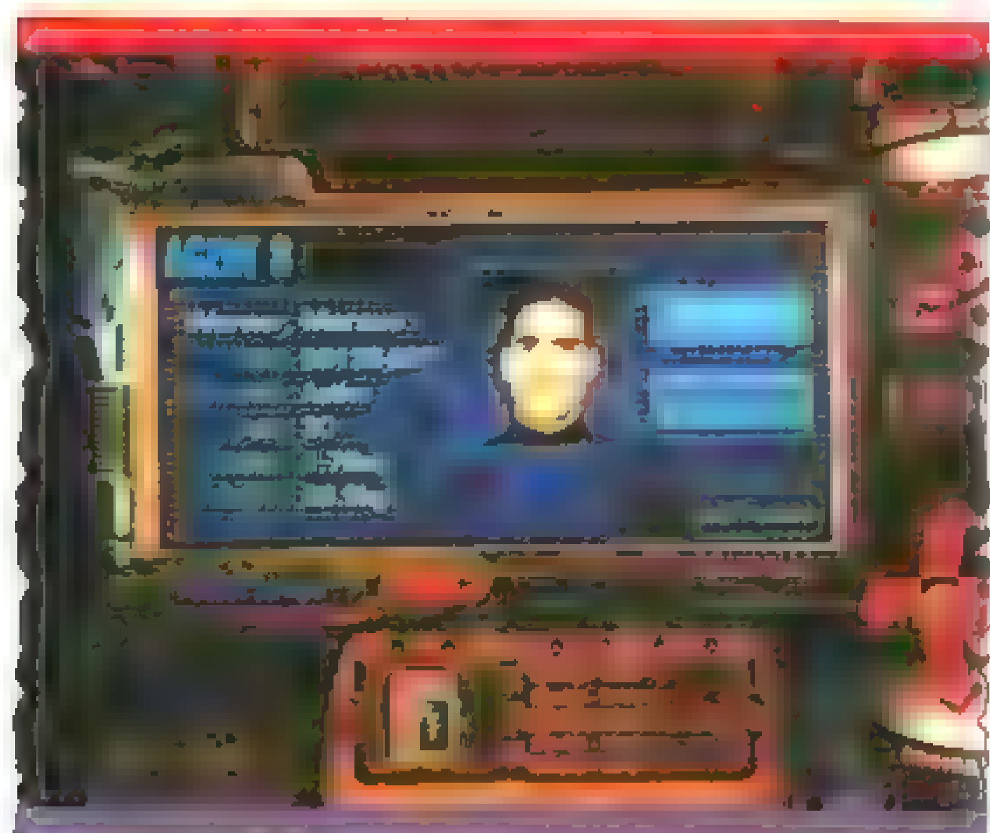
在 BIT 中你所面臨的問題將更為棘手，因為這次破壞歷史的嫌疑犯不是他人，正是 TSA 內的情報員－ AGENT5 ！這顯然是有人嫁禍於你，你要如何回到過去收集証據，逮到元兇替自已洗刷罪嫌？

本遊戲提供了七個不同時空的場地讓你一次玩個過癮。從馬雅文明的地下謎穴、中世紀時代的李查王城堡、文藝復興時期達文西的工作室、公元二十二世紀的太空生物實驗室，以及公元 2328 年的地球和外太空未知的領域等等。或許這整個組合看似毫無關聯，然而就歷史發展的角度來看卻是環環相扣，只要其中任一時期的文明有了重大突破都可能導致地球的歷史重寫。本遊



戲迷人之處也就在此，遨遊古今收集証據，更正歷史的錯誤。

為了能任意在時光中穿梭，遊戲中提供了一套特殊的〝時空穿梭裝〞Jumpsuit（有點像太空服），穿上了它 AGENT5 便可以隨時在時光中跳躍。透過 Jumpsuit 的視窗（大約只有電腦螢幕的三分之一），玩者可隨時監看外在環境的所有變化，有時還可透過特殊鏡頭看到隱藏著的線索或分析放大縮小的景物。更厲害的是，它還能自動偵測並紀錄與歷史不符的事實，並可當作為自己辨証的物証。



在 Jumpsuit 中的主要功能操作是靠著不同 Biochip 生物電腦晶片來完成的。除了有〝隱身〞、〝時空跳躍〞、〝檔案查詢〞、〝証據收集〞等之外，還有一個〝空白〞的生物電腦晶片，遊戲中 AGENT5 曾藉著它載入一個生物智慧電路 Arthur，這個可愛又可恨的〝話盒子〞終於在緊要關頭潛入另一 AGENT 的 Biochip 內，成為別人的電腦病毒同時也救了 AGENT5 一命，這真是最妙之處！





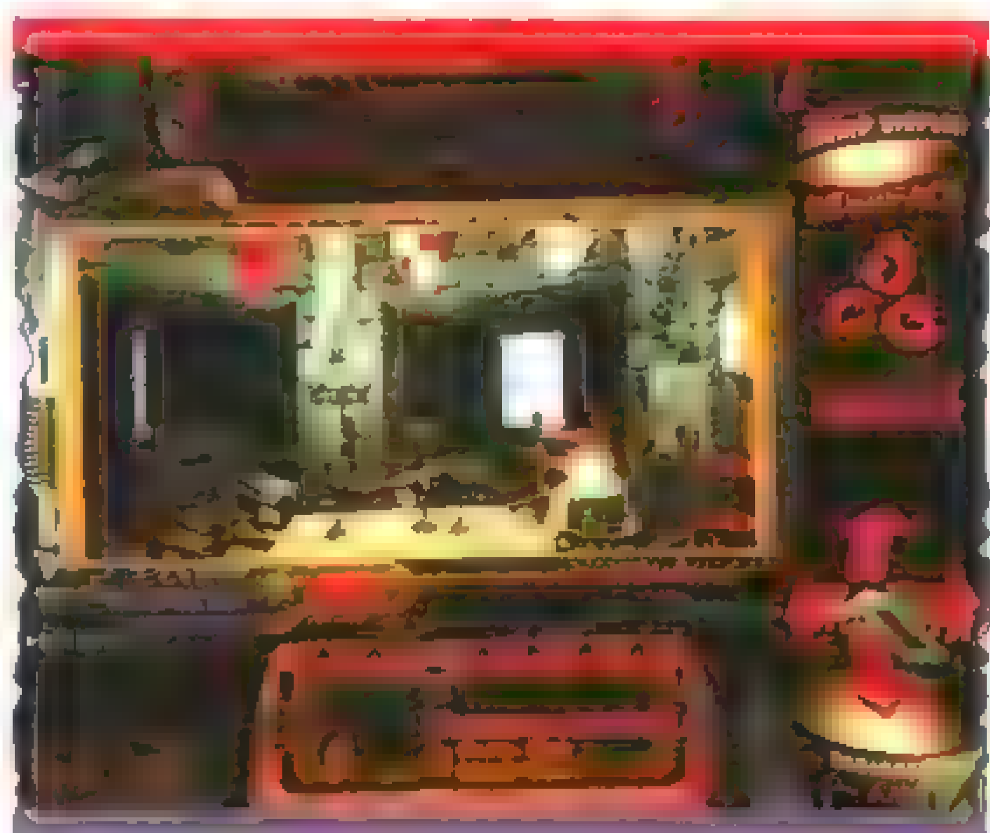
BIT 共含三張 CD，以目前的趨勢而言並不算多。BIT 在 PC 上只有 WINDOW 版本。256 色模式算是最基本的要求，可是一旦你以全彩或 32K 色來玩本遊戲後，相信你再也不考慮 256 色了！因為在全彩之下，你幾乎看不出灰階間的斷層，而且透過全彩的處理，景物的呈現相當具有真實感。

不過也許受到解析度和景物視窗的大小的限制，當動畫播放時仍難免有些〝朦朧〞和〝閃爍〞之感覺，否則本遊戲的動畫已和 VCR 相差無幾了！

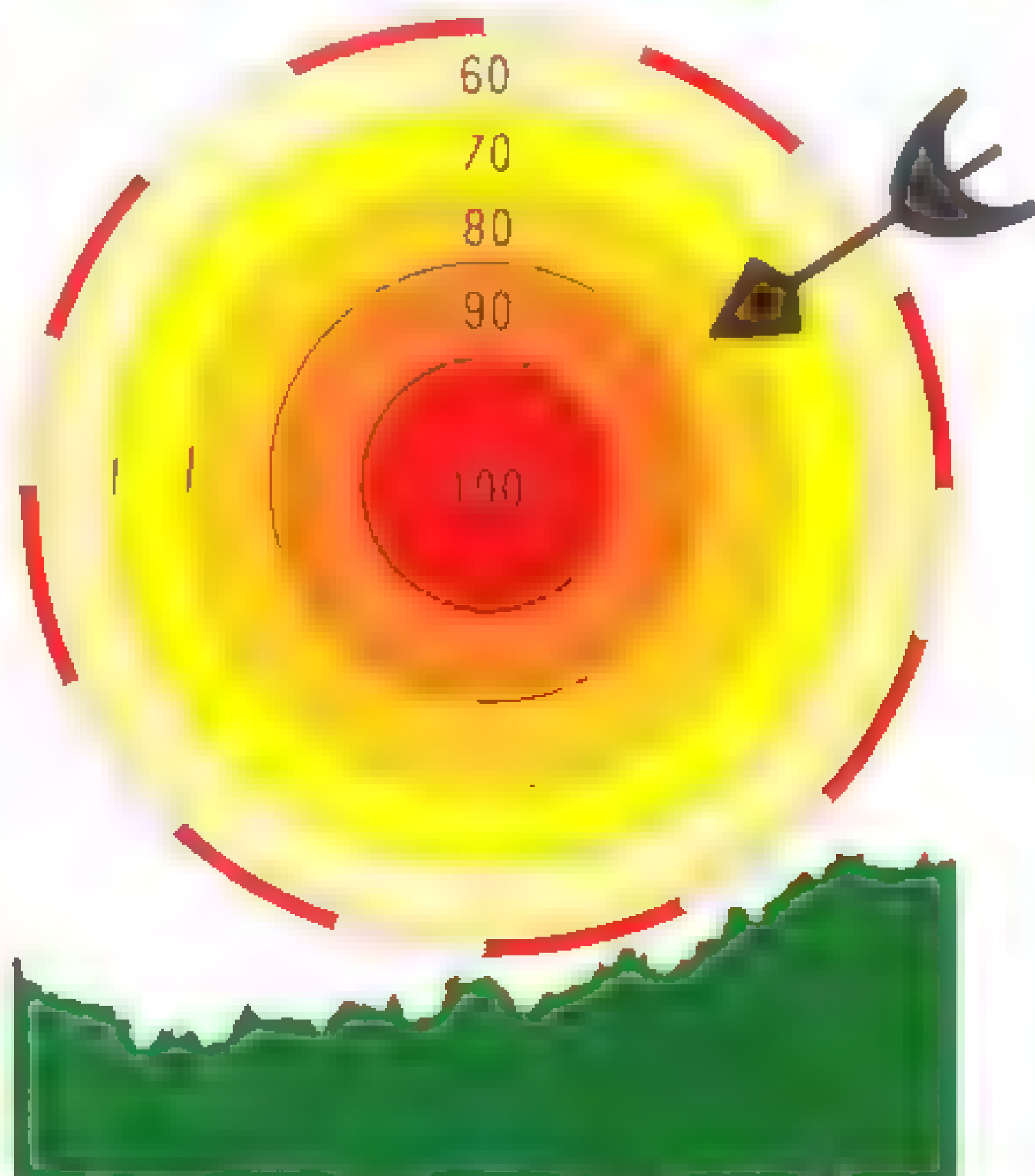
音效和語言方面，全程語音和音樂貫穿整個遊戲。特別值得一提的是，你可不能關著喇叭來玩本遊戲！否則你會錯過一過非常非常重要的線索－有一組過關的密碼是經由語音說出而非用文字記錄提供的。此外，音樂的播放有時會因為主角的移動或使用物品而中斷，這是唯一美中不足之處！

除了語音的線索不是中文這個遺憾以外，本遊戲的謎題難易度可謂適中，而且重複性不高，相當適合於喜好解謎的玩家。雖然遊戲的計分方式很明確，它是依完成任務的數目、解謎的題數、收集的証據多寡和探索的廣度來計算的。但是玩者只有在〝陣亡〞或是完成整個遊戲的時候才能看到自已的分數。

總而言之，旅人計劃 2 提供了最佳的解謎樂趣和遨遊歷史的機會，對於入門的玩家也準備了較簡易的 Walk Through 模式，值得玩家一玩！







群英會審 VER 2.0

	CYBER	
讓玩家能像電影〝回到未來〞的主角一樣，任意尋覓及探索；富有極科幻及歷史趣味的故事情節、精緻動畫，除了語音不是中文的遺憾，可算是上品。	這是一個相當不錯的冒險遊戲，帶領玩家穿梭在時光隧道中，充分滿足您的幻想空間而且遊戲以全彩的模式來展現時更令人目不暇已。	扮演能任意穿越時空的特務員，在各個時空之間到處遨遊，可說是本遊戲的最大特色；而支援 32K 及全彩的模式，更使得畫面細膩許多。

遊戲獵人

倉庫番 史上完全版

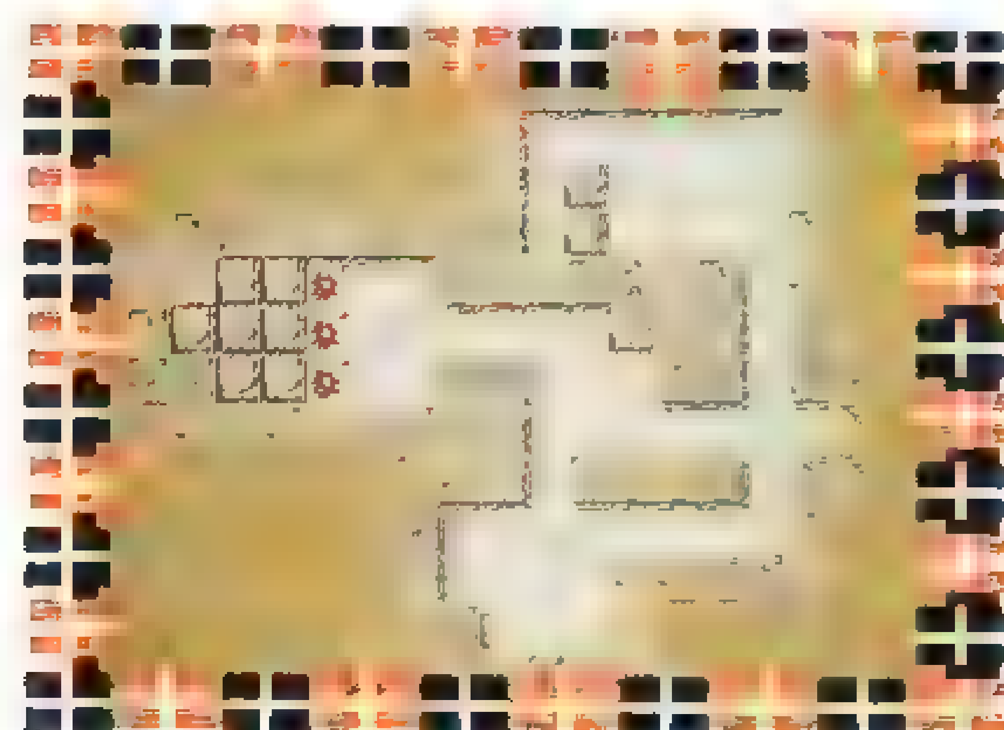


出版公司／大 宇
本文作者／胡國愷

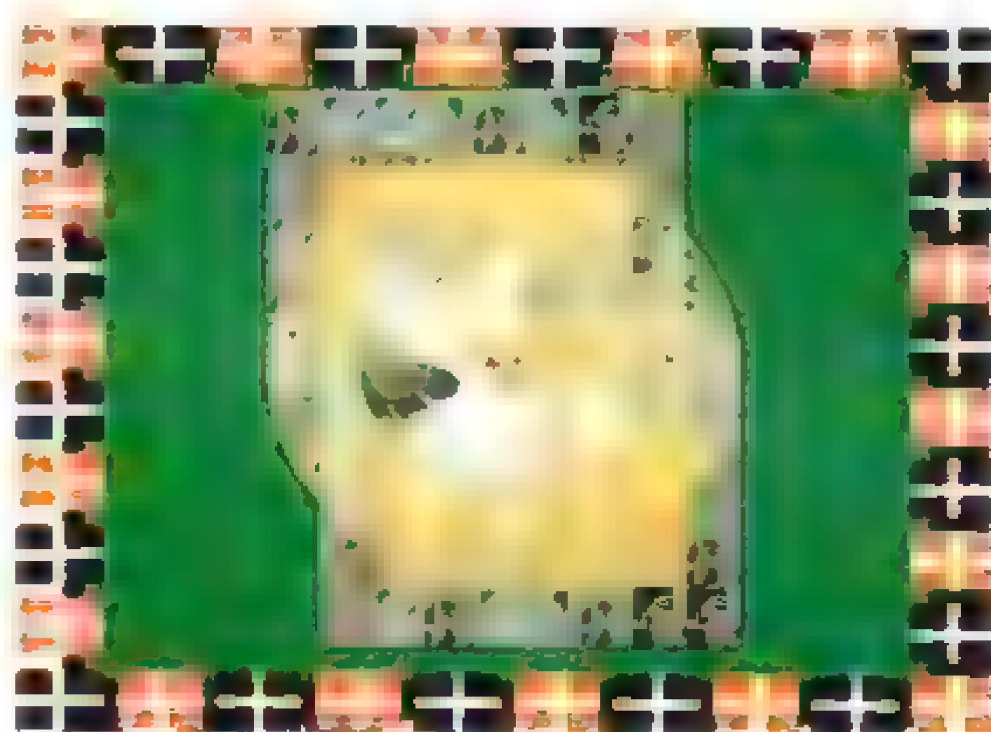


有興趣大家一起來!!

益智遊戲通常有一個共通的特色：「規則簡單」、「容易上手」，而在規則簡單之際，卻又隱藏了無窮的腦力激盪，讓許許多多的益智遊戲愛好者沈迷之後，享受極大的樂趣或者是屢戰屢敗的挫折感，像是『俄羅斯方塊』、『水管工人』、『倉庫番』等等，筆者一向喜歡摧殘自己的腦力，所以對於『倉庫番』這類型的遊戲，向來是來者不拒。談到倉庫番，讓我想起大學聯考前一個月的時候，老媽買了一塊 for SEGA MD 的『紫禁城』遊戲卡匣，『紫禁城』的規則很類似『倉庫番』，不過前者規格不似後者都將箱子歸於定位，



而是要找出兩兩成對的物品，讓它消失，並且使主角順利找到出口，咱們母子倆就這麼玩啊玩，玩到廢寢忘食般的地步，在聯考迫近的一個月裡，老媽用這種方式似乎讓我減輕了不少 K 書的壓力。我猶記更早時和老媽拼 MD 的『倉庫番』，兩人聯手玩到第 200 關，但就是卡在第 200 關，想了近一個月仍然無解，後來老媽還四處重金懸賞能過這關的高手，但懸賞了一年仍無消息（有興趣的朋友想不想試看看！）。



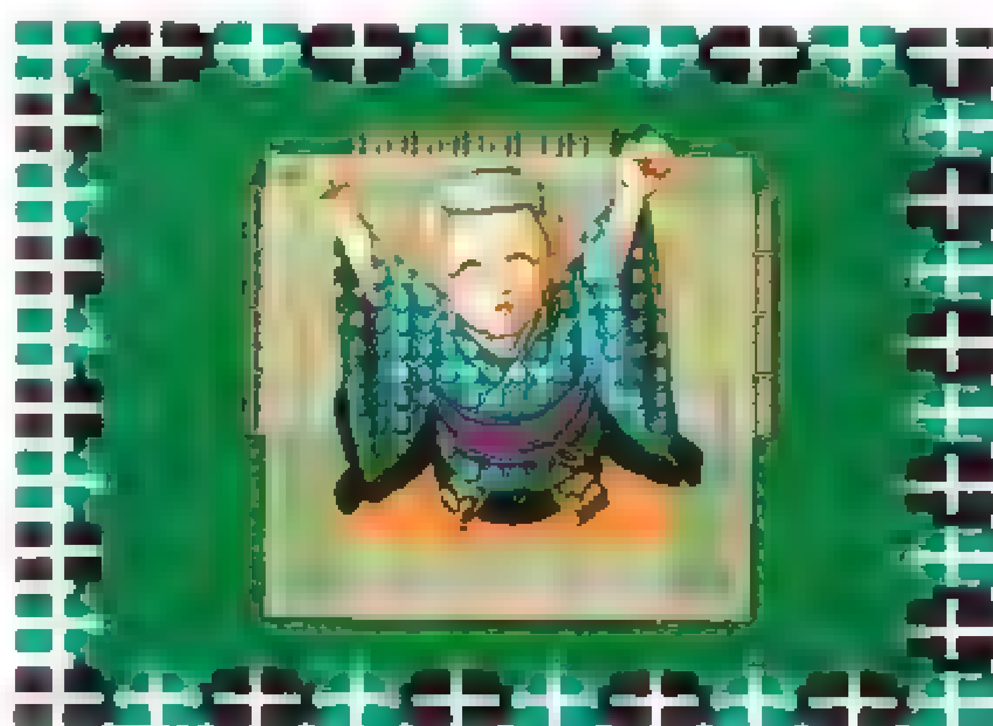
今天我們的主角是『倉庫番史上完全版』，何謂史上完全版呢？據大宇公司的說法是：此套遊戲收錄了十年來各種平台的『倉庫番』關卡精華，這個版本一共收錄了 306 道關卡，由於是收錄了各個平台版本，所以筆者在玩遊戲的時候，覺得有些關卡似曾相似的感覺，沒騙你，譬如說第二十六關、第九十一關，讓我有種奇特的熟悉感，不過益智遊戲就是有這優點，即便你事前玩過好幾遍，但現在又回過頭來思考這些關卡，你還是得耐著性子，慢慢地想該如何一步步移動。

遊戲操控方式除了以鍵盤進行遊戲外，也可完全以滑鼠控制，筆者起先很不能適應其「滑鼠定點式的操作方式」，故而多以鍵盤進行遊戲，但時間一久，熟悉其滑鼠介面後，卻發現用滑鼠來操控確實顯得方便、順手許多。

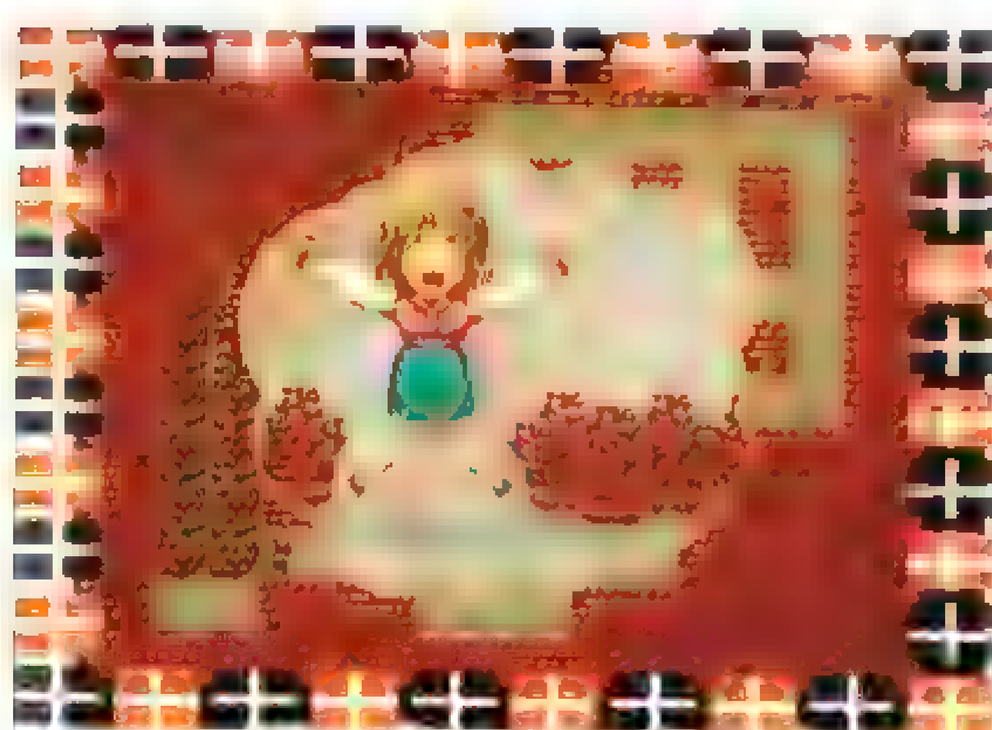


動腦時間

遊戲關卡設定上採自由進行的方式設計，這樣的設定挺不錯的，不像 SEGA MD 的『倉庫番』，你得一關接一關才能繼續進行遊戲，若是有些關卡真的很難，一直想不通的話，那麼很可能一輩子就卡在這兒了，早期大宇推出的『倉庫世家』也是這樣，而此次的『完全版』呢，則將 306 關完全攤開於畫面上，您可



以先玩第一關，也可以直接跳到306關遊戲。不過這遊戲似乎遺漏了獎勵的畫面（我指的可不是美女圖）功能，之前的各個版本，在每過幾關之後，會秀出一張張優美的風景圖片犒賞玩者，我覺得這點對玩家而言很重要的，因爲這有鼓勵的作用，先姑且不論這些風景圖片和遊戲之間的關連性如何，但起碼它讓玩者在經過一連串的腦力激盪後，讓玩者能有所回饋，而本遊戲呢，一關接一關，絲毫沒有讓玩家喘息的機會，唯一的方式就是關機休息，所以『完全版』在這方面讓玩者受到蠻大的挫折感。



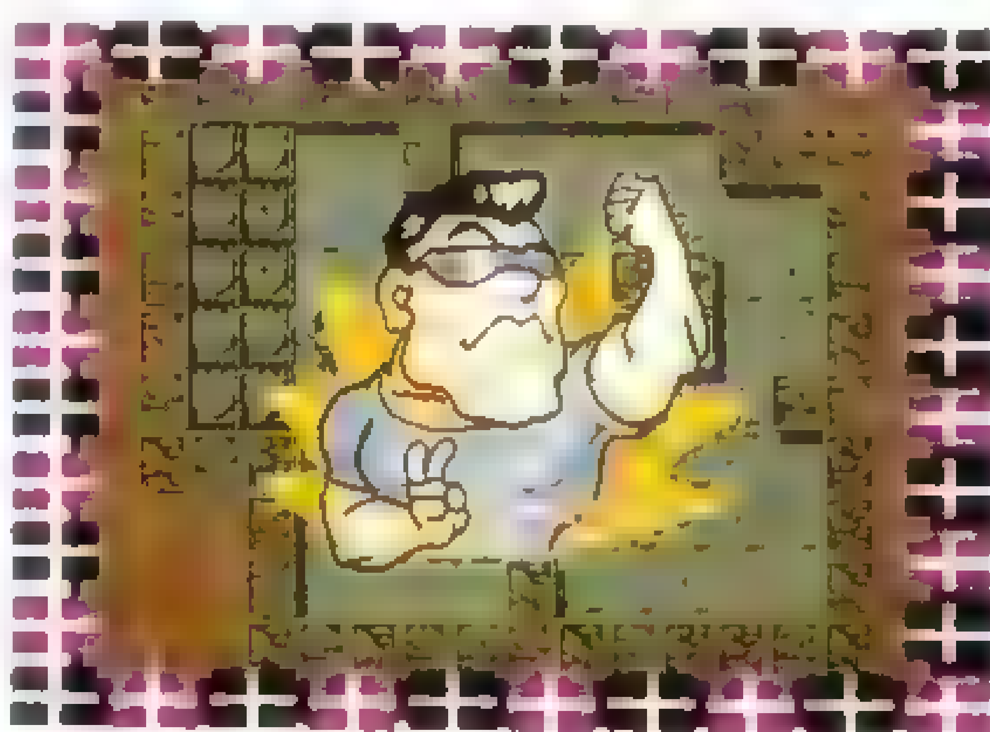
遊戲的規則方面多了一項限制，那就是「步數限制」，假使遊戲要求玩家必須在八十步之內抵達目的，而若玩者花了八十一步，那麼便算過關失敗，筆者在此不妄加評論該功能的設計，因爲這是遊戲安排的規則之一，你要玩遊戲，就得遵守它的遊戲規則，不過「步數限制」加深了本遊戲的難度，因爲你除了得考慮該如何移動箱子之外，還得考慮步數是否超出了該關卡的要求，內憂和外患的限制下，讓玩者更得小心翼翼的遊戲，幸而本遊戲在步數限制上並不會很嚴苛，程式預留了相當大的容許誤差，只要你不是胡亂行走，大都能在要求的步數下過關。



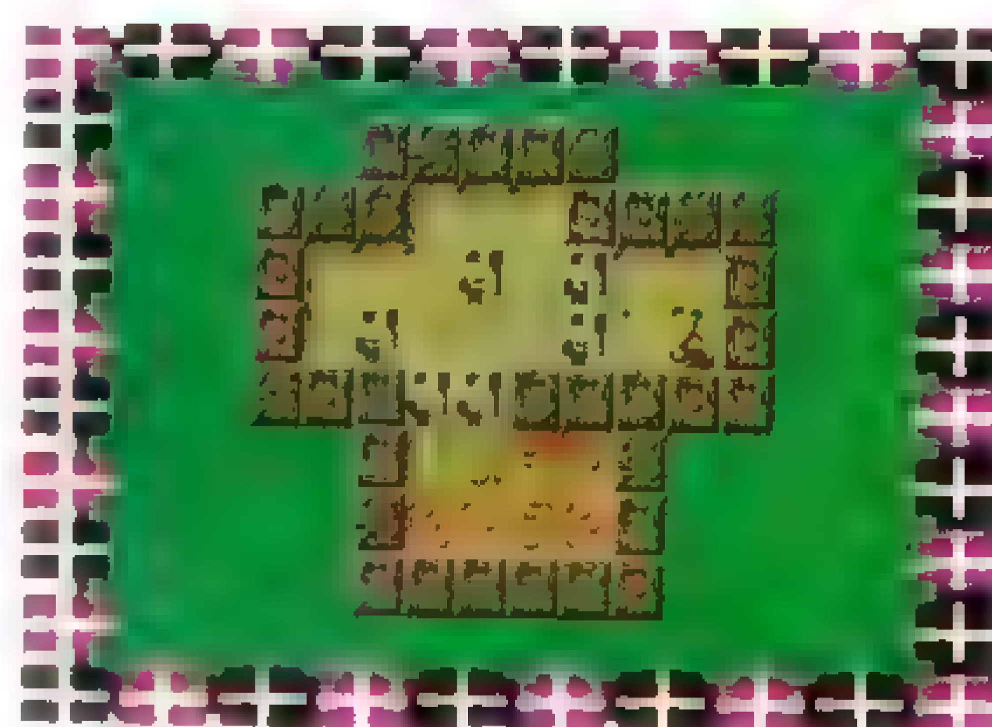
不再只推方塊囉！

『完全版』有一個噱頭的設計，主角可以隨意更換，遊戲提供了拉比君、女拉比、科學怪人、魔法精靈、埃及人、老太婆、玩具兵、魔鬼阿諾八位角色，當然這些角色並沒有「屬性」之分，也不會影響遊戲的難易度或者進行方式，但每關的的背景圖案和物品卻因此而有所變化，比方選擇埃及人，那麼便不再是推動一個個箱子，而是埃及法老的雕像，連關卡的外框和底色也都隨之更換，這點設計倒是蠻有特色的。

遊戲進行時沒有煩人的缺失，倒是「記錄視窗」有時會擋到







關卡外框，而玩家在移動箱子的同時，是不能取消記錄視窗的，但程式會很體貼的自動偵測記錄視窗是否遮住了玩家的視線，一旦偵測出阻礙了玩家，會自動往四個角落移動，所以有時主角忙碌地於四個角落來回行走時，記錄視窗也會隨之自動「讓位」，若能手動關閉記錄視窗豈不方便些。另外，各場景之間的解析度會隨關卡不同而有所更換，有時是640×480、有時是800×600，有時更高達1024×768，高解析讓畫面看起來更加地細膩，但若是14吋的螢幕，整個造型相對的顯得很小，連筆者17吋的螢幕玩起來都很吃力。

群英會審 VER 2.0

COW BOY

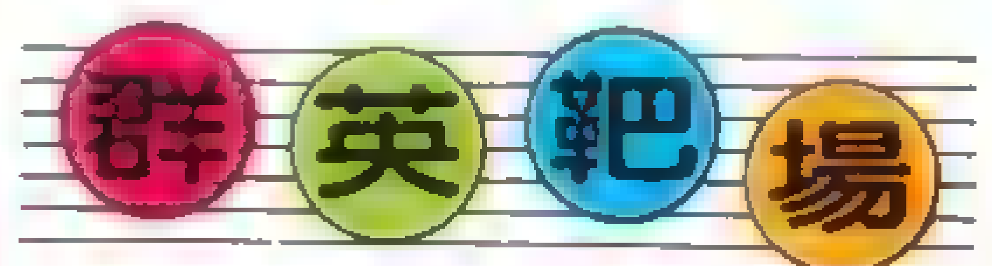
如果說益智遊戲最難做到的是將複雜的謎題用簡單規則來表現的話，這遊戲可說掌握得相當好；只要你的耐性、智慧都還不錯遊戲可讓你久久沈迷其中不能自拔。

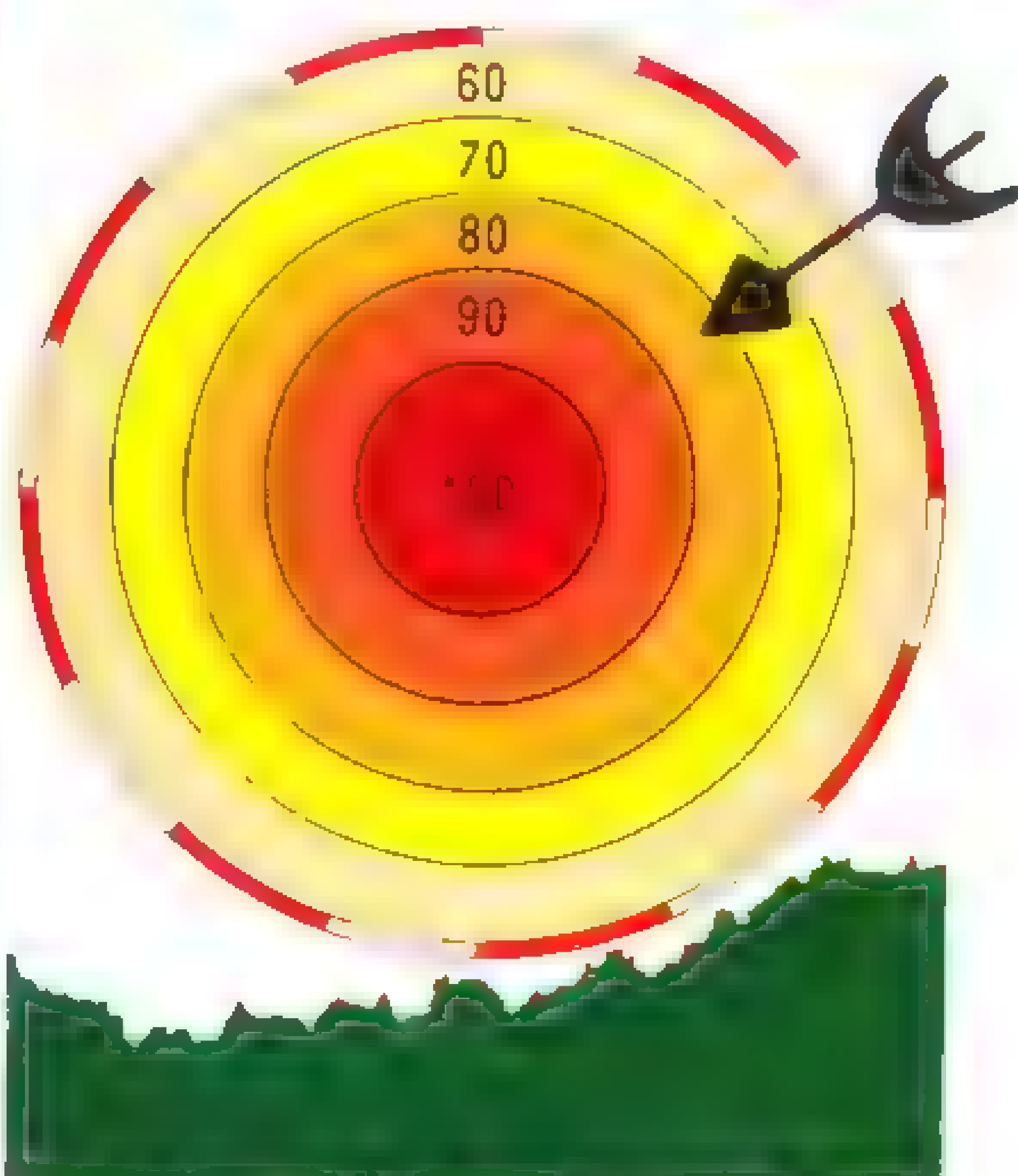
CYBER

從倉庫番的問市發行以來，就風靡了許多喜好益智遊戲的玩家，這個GAME所吸引人之處就是在於它相當的耐玩，是一個可以細嚼慢嚥的小品遊戲。

DRAGON

若玩家喜愛益智遊戲，不妨再推薦您一個更向高難度挑戰，激進腦力的「倉庫番」。其不管是在難易度之設定上，畫面精細度及操控方面，都算是上品，值得珍藏。







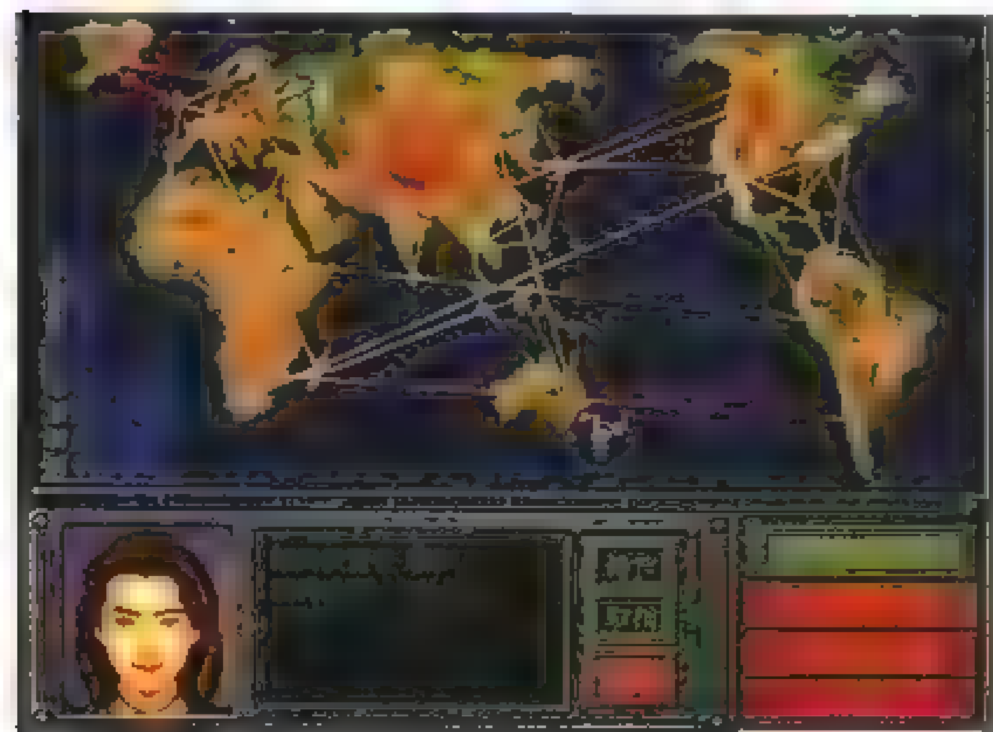
世紀末 商業革命



出版公司／光譜資訊
本文作者／RXZ

網路革命

不知道這個遊戲的靈感是否來自 INTERNET 。筆者覺得以高速運輸中心把物資藉由網路的快速傳遞，導致世界貨物運輸的轉變，這個主題是相當吸引人的。遊戲的目的，是要玩家擔任一個由若干中小企業合資經營聯盟－國際產業合作基金會的執行董事，運用有限的資金，規劃出有效率的運輸管道，來協助這些飽受威脅的中小企業渡過難關，進而在國際舞台上佔有舉足輕重的地位。話雖如此，筆者覺得編劇好像忘了一件事，既然是中小企業的集團，玩家卻沒有任何可供資助的工廠，也沒有定期的股東會議，眞是有點奇怪。總之玩家就是擁有那筆共同基金，實際掌握公司命脈的人。



鉅細靡遺

初見這遊戲讓筆者有點怕怕的，說明書的寫作格式頗似美式遊戲的作風，把遊戲的進行和規劃做了一番詳盡的解說，如果沒有說明書恐怕很難上手。筆者就是一開始沒有看說明書，結果三番兩次破產，吃了不少悶虧。不過奇怪的是，說明書居然沒有新手上機的指導玩法。玩過像工人物語、文明帝國、沙丘魔堡Ⅱ之類的玩家，對於所謂的「食物鏈」應該相當熟悉，在世紀末商業革命中（以下簡稱商業革命），也有很多環環相扣的關係，除了在遊戲中有相當細緻的圖像說明外，在說明書中也把各種產品的供需關係完整地列出，像製造汽車需要輪胎工業、塑膠工業、鋼鐵工業等；而每個工業之下則包含了原料的採收、中間產品的製造等，每種產品都有一個相當完整的生產流程。因此玩家要做的第一件事，就是狠 K　說明書，把生產的供需關係給弄清楚。筆者建議玩家可以從簡單的產品，像水果、蔬菜這類只需要一個流程就有產品的東西著手，然後選擇一個市場較大、沒有競爭的城市，開始學會產品的運銷、配給，先把根給紮穩，再慢慢擴展你的市場，接下來就開始你的研發工作。在此同時建立企業的良好形象，多蓋一些公眾建設，對於未來新市場的開發有莫大的裨益。因為要做的事非常多，筆者又不喜歡把時間暫停下來，因此常常在週轉資金，更改設計圖、查看市場佔有率的變化、排擠其它公司之中，經常搞得手忙腳亂。筆者覺得商業革命最大的樂趣，也就在於「忙」。一旦你倦了，想停下來的時候，你的商業生命也就終止了！拼命地賺錢，賺更多更多的錢，看著新的產品不斷地問世，市場的佔有率節節上升，那麼你就是一個成功的企業家！



企業霸主

遊戲另外一個有趣的地方，就在於提高市場佔有率。筆者非常訝異的是，商業革命把眞實的企業搬到遊戲上面來了！我們都知道，企業生存的條件在於商品，因此如何提高商品的市場佔有率是件非常重要的事；除了上面

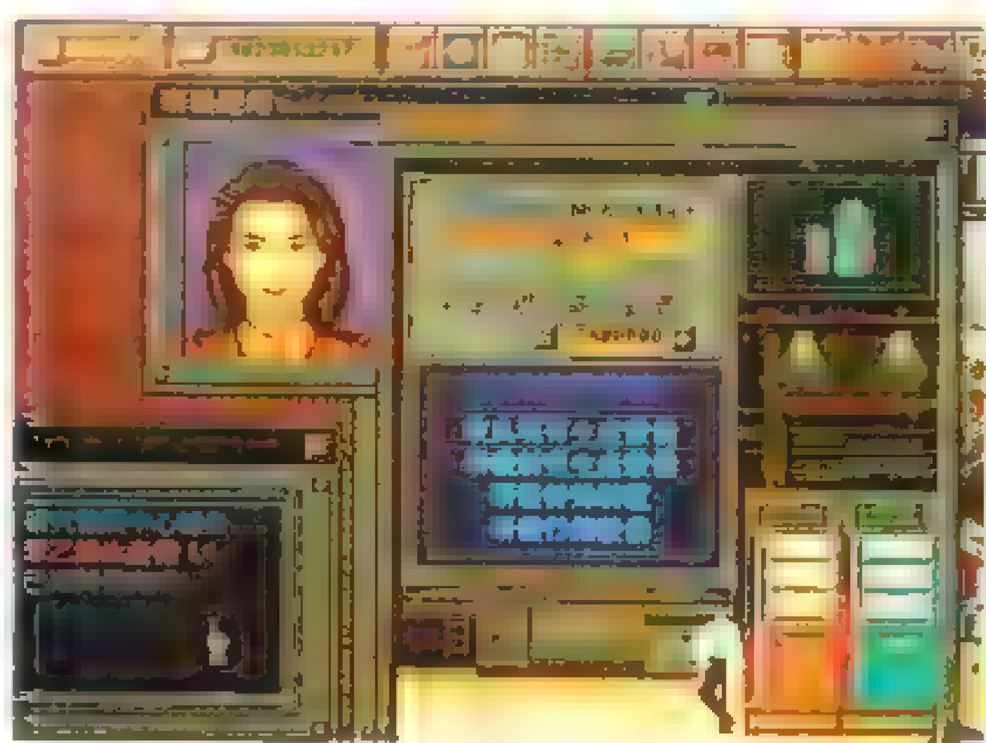
提過的企業形象之外，銷售據點的建立，運用不同的廣告手腕，甚至以「托拉斯法」（很奇怪吧?!）控告對手，以建立100%的市場佔有率。其它像是掌握區域控制權，壟斷原料市場等等，這些在現實生活中常見的競爭手段，在遊戲中完完全全地重現。如果你想要建立自己的企業王國，還得多加把勁咧！

生產報國

這個遊戲的特色還眞是不少，這裡又是一個100%的問題，而且筆者從來沒有達成，那就是商品的100%生產率，套句製造業用語，就是所謂的良率。提高生產率的方法就是原料供給，由於機台在不同流程時的單位產量並不相同，要想達到100%的供給率還得左調調右動動的，所以遊戲也提供了所謂的設計圖，讓玩家可以設計出完美的「黃金供給率」。不過對於筆者這種喜歡搞超大型綜合企業的人來說，那十張設計圖根本不夠用就是了。不知道是不是因爲BUG的原因，筆者在五金工業、汽車工業那些流程較複雜的產業中，即使有100%以上的供給率，卻也只有40%左右的產率，讓筆者亂鬱卒的。還有一個非常明顯的BUG，就是土地或是建物無法「賣出」，不知道在更新版本中是不是有所改善！

遊戲介面

商業革命採用圖形介面，由於是高解析度的畫面，所有的圖像都十分地清晰，配合不同的城市，呈現了該城市特有的人文景觀，在256色的畫面下表現地相當出色。在城市的功能選項中，也出現了類似模擬程市2000的旋轉功能、特定建物顯示功能等等相當完備的功能，不過筆者在旋轉後再移動畫面時，發現它會跳回旋轉前的畫面，可是下一次再選該城市時卻又是旋轉後的畫



面，有點詭異！利用滑鼠就可執行所有的動作，不過筆者覺得滑鼠介面設計得有點奇怪，有時候只要按右鍵就可以取消該畫面，有時卻非得把游標移到畫面的框框裡才行。還有就是配銷時，左鍵一次可以加500件貨物，而右鍵則是1件，但是按住的話可以很快地增加，這些操作的技巧在說明書上都沒有交代（同樣的方法可以用在設計圖上），實在是有點說不過去！

遊戲總評

商業革命將死板的商業以遊戲的方式靈活地表現出來，其中牽涉的規模和生產流程的環結都具有相當的參考價值，也足見遊戲設計小組對遊戲的認眞。很可惜的，是產業裡面居然沒有現在的最熱門的電子製造業，要不然筆者一定…嗯！遊戲的配樂有點奇怪，有一首筆者小時候常聽到的鄉村曲調，怎麼會拿到21世紀去咧？有點白手起家、胼手胝足的味道！音效在策略遊戲中雖不是很重要，可是如果能做到像天堂樂園（Theme Park）那樣，按下ICON時會出現機器的運轉聲、牛羊的啼叫聲，一定會讓這遊戲更加生動。另外不知是什麼問題，玩家的最高資金居然還有上限－42億9千萬元，這那算是國際企業的資金？還有就是電腦對手實在很笨。這些小缺點如果能夠改善的話，競爭起來就會更有意思了！



群英會審 VER 2.0

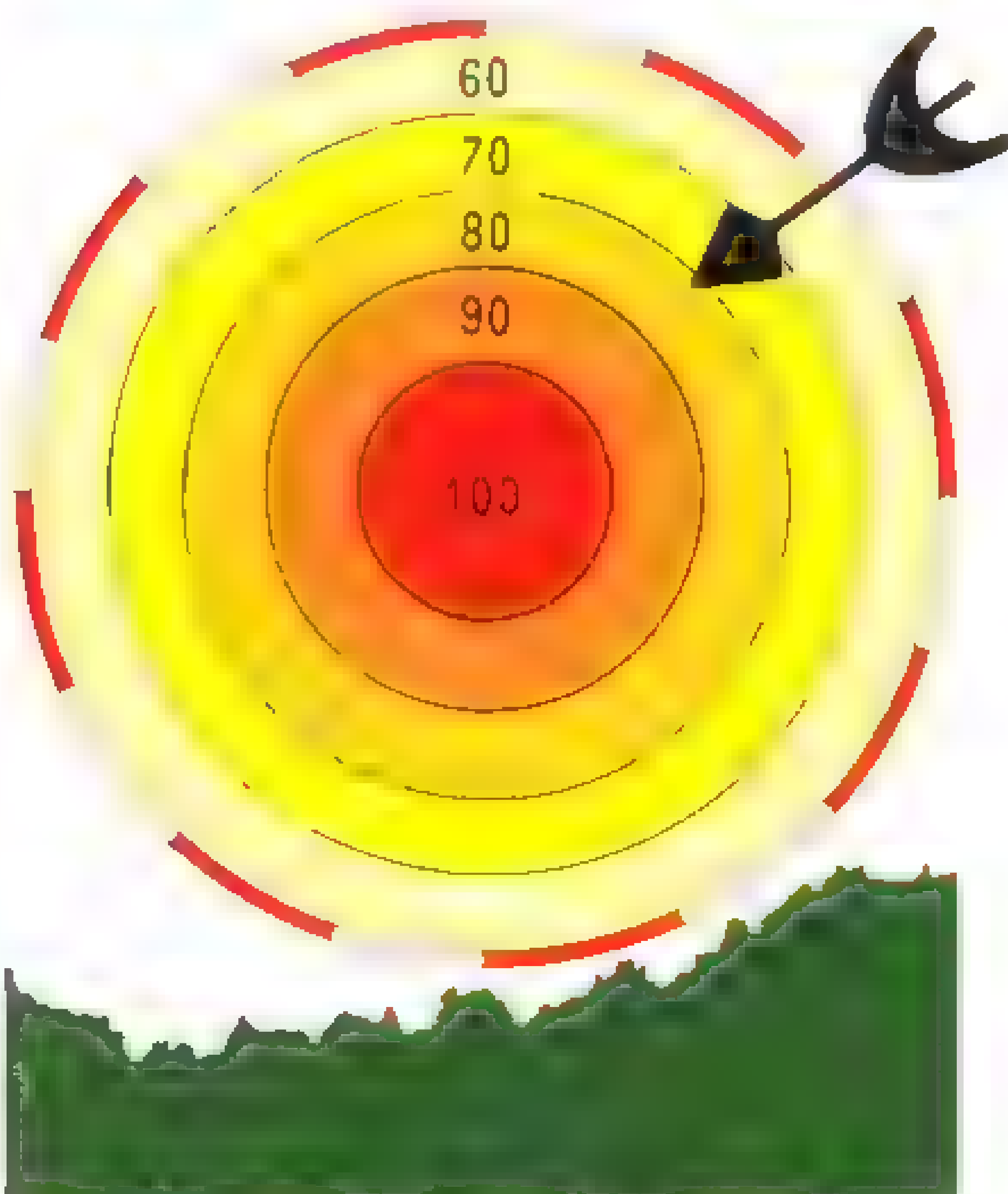
這遊戲處處可見設計小組的用心，可能是因爲現實狀況太複雜，再加上設計小組的經驗不夠，使得遊戲讓人上手不易；不過只要能熬過初期的黑暗期，這遊戲還是可玩玩看的。

CYBER

若您想成爲一位創世紀的企業家，那可別錯過世紀末商業革命哦！它讓你了解市場機動性、產品的運銷方式…。靈活運用商業技巧使您財源廣進；遊戲介面清晰流暢，音效生動是值得推薦的上品之作。

就國內目前的製作水準而言，本遊戲的表現可說是相當傑出；高解析度的精細畫面，再加上頗爲詳盡的資料架構，相當值得一玩。

群英靶場



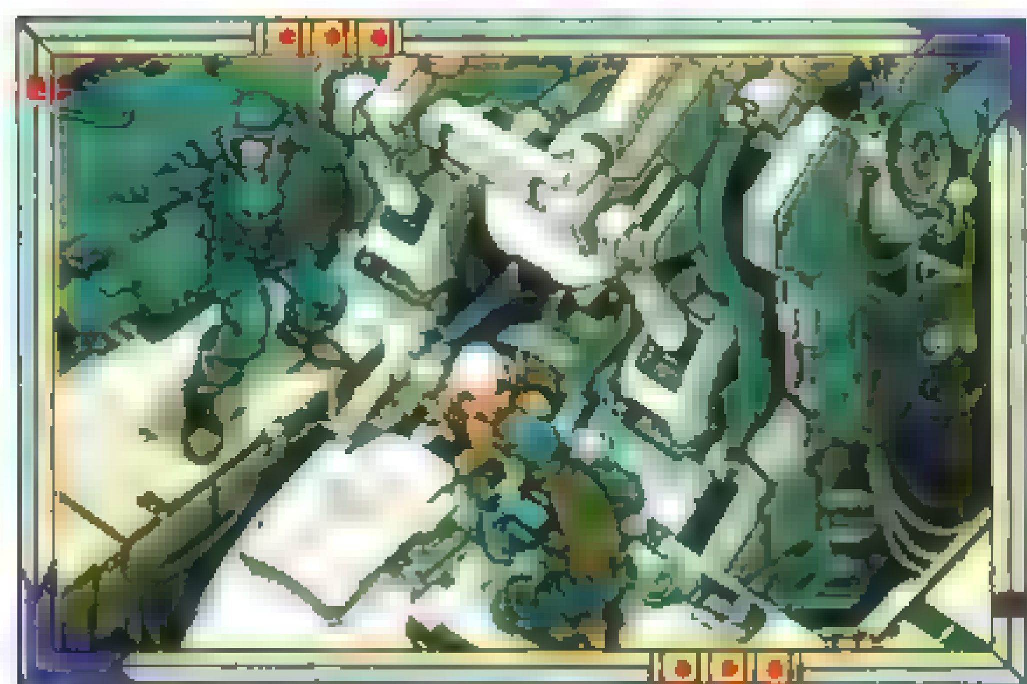
遊戲獵人





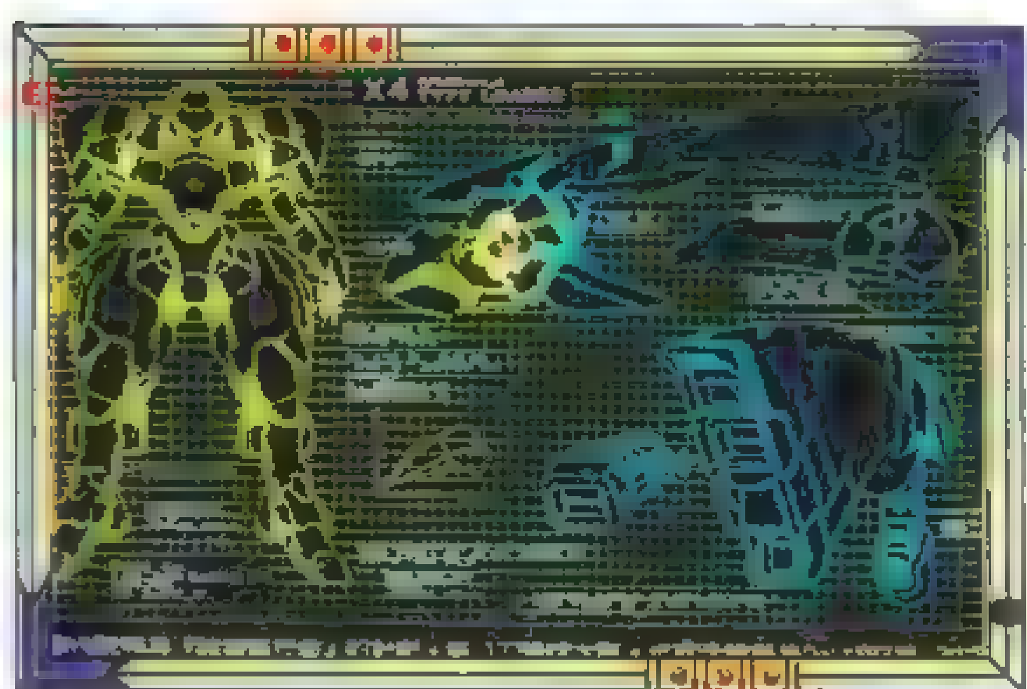
特勤機甲隊 2

●出版公司／華義國際
■本文作者／米　克



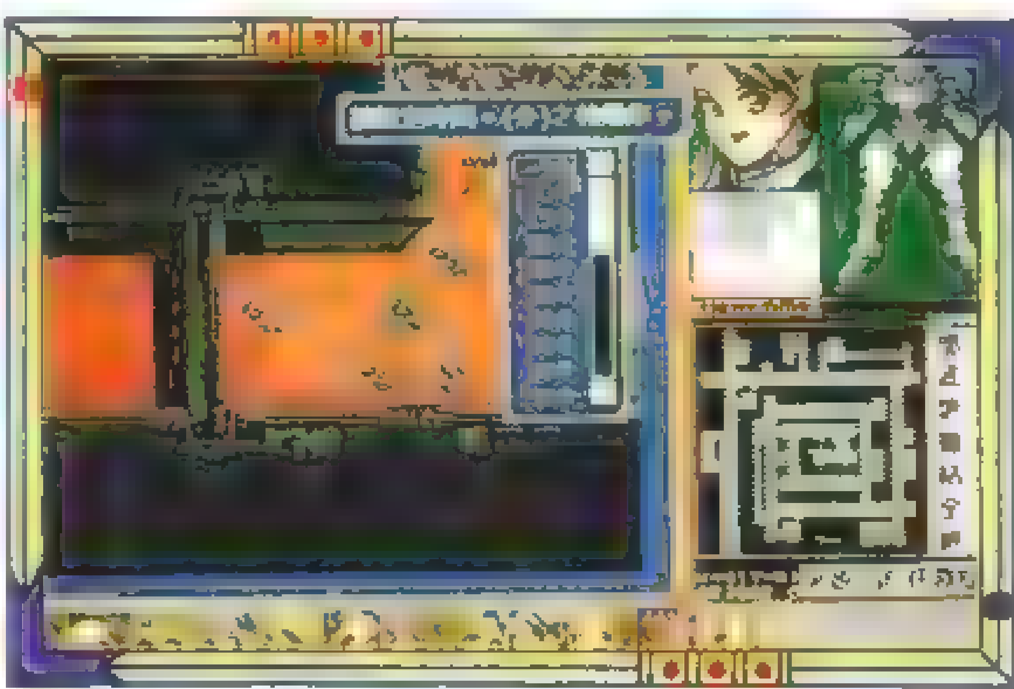
在艱辛的抗戰之後，歐姆尼惑星終於贏得了最後的勝利。原本以爲和平的日子又將到來，不料卻因爲新舊移民間的衝突，使得這塊美麗的土地再次燃起烽火；而在獨立戰爭後被解編的特勤機甲隊．也再度被重組起來，爲保衛歐姆尼而戰。

雖然歐姆尼的和平只維持了38個月，但是由於美工畫風的大轉變，使人乍看之下以爲隊員全部都換成新人了（這點倒是和〈聖少女戰隊 2〉相同）。除了人物之外，地圖、裝甲、武器也大翻新，感覺起來更加細緻、有質感、也較一代更具立體感，充分發揮了日本遊戲細膩的畫風。

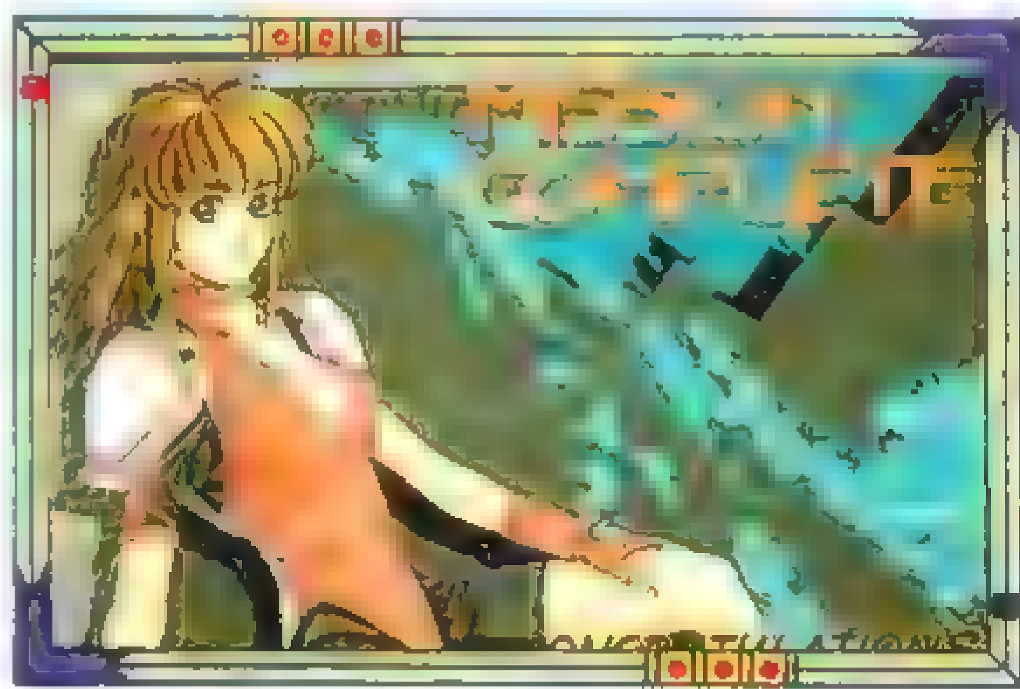


〈特勤機甲隊 2〉的操作方式和一代相同，採用回合制並計 AP 值；每個人都有其基本的 AP 值，在扣除座機及武器的影響後，就是該人員在任務中的實際 AP 值。只要有足夠的 AP 值，人員可以進行移動、攻擊、偵察、請求支援的動作，或者進行爆炸、搜索等特殊指令，這種設計和〈幽浮〉系列的 Time Unit 俱有異曲同工之妙。



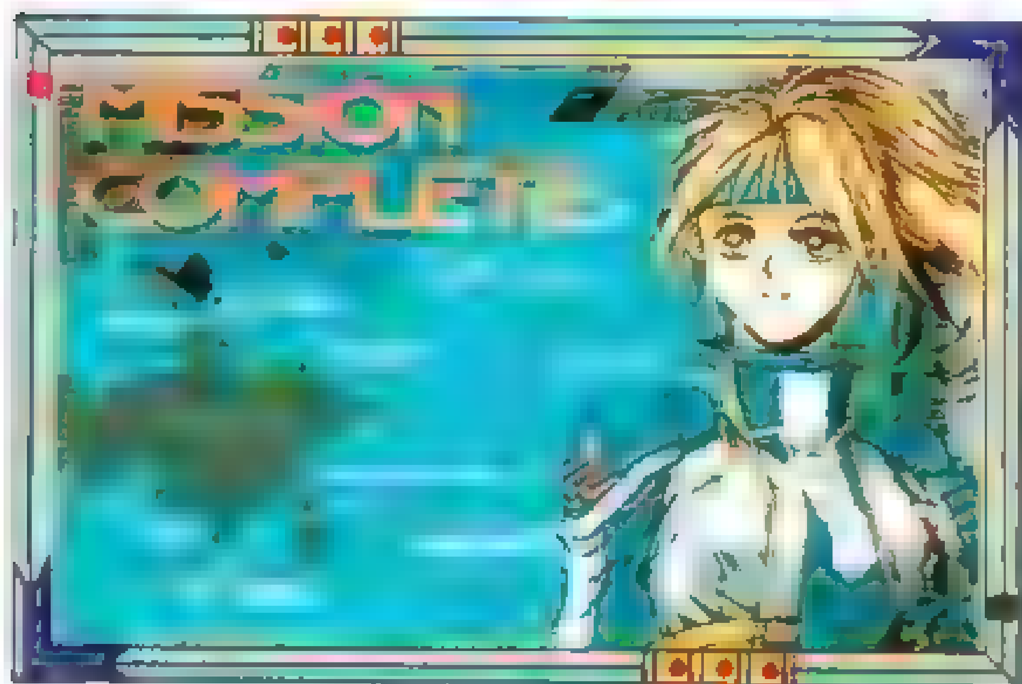


二代與一代最大的差別，在於提供玩家更具選擇性的作戰計劃。以往一代的作戰計劃都是固定式的，玩家最多只能選擇甲案或乙案，但是對方案中的空降時間、空降地點等重要條件完全沒有置喙的餘地；如此常會導致任務因爲非玩家的因素而失敗（例如救援機被敵人摧毀），使人氣得跳腳。二代則在這方面作了很大的開放，舉凡入侵方式、入侵地點、空降時間、支援時間、待命地點，大多都可讓玩家自行選擇，大大地增加任務成功的機會。不過在作戰畫面也有一個小缺點，就是戰場地形圖沒有標示 XY 軸座標，使人在閱讀作戰計劃時，對其中提到的座標難以明確的定位。



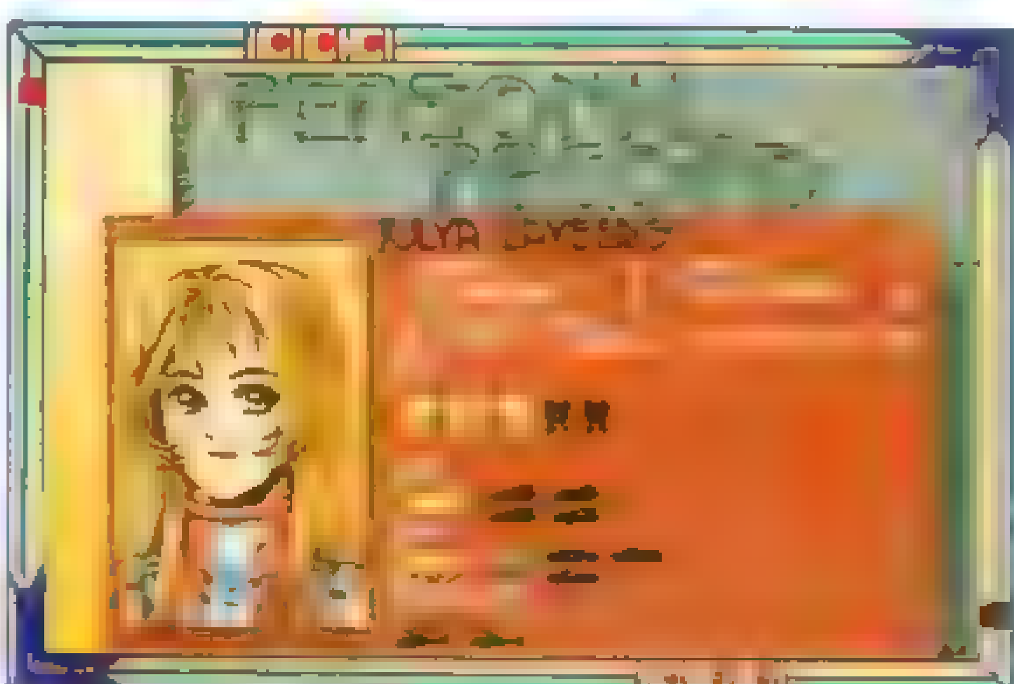
在遊戲中，除了攻擊和移動，玩家最常用到的指令大概是存檔、讀檔－因爲遊戲的難度稍爲高了一點，一不小心就有人員陣亡，甚至任務失敗都可能發生。雖然二代不像一代會明顯地偷看玩家移動，但是由於敵人的數量往往十倍於我方，加上 AI 設計得不錯，所以即使像筆者這種玩戰略遊戲七、八年的老鳥，某些任務也得重玩兩三次。難度高並不能算是一個遊戲的缺點，但是

卻可能使得許多生手級的玩家望而卻步，這點應該是設計公司所不樂於見到的吧？記得一代推出後，就有許多玩家抱怨前幾關，甚至第一關都玩不過去，在二代難度不減的情況下，這些情況大概又會發生吧？



會造成難度如此高的原因有兩個，一個是敵人的數目太多，一個則是設定上的問題。大部分的敵人裝甲步兵性能都只略遜於歐姆尼的裝甲步兵，但是數量卻往往是玩家的五倍、甚至十倍。另外敵人還有一項玩家所沒有的強力兵種－武裝直升機。直升機不但能做大範圍的移動，而且偵測距離遠， AP 值又奇高無比；在它的引導下，玩家的隊員往往被打成蜂窩。敵人只要準備對付裝甲步兵的武器，就可以收拾玩家的部隊了；玩家如果想要順利過關，卻要準備榴散彈對付步兵、準備穿甲彈對付戰車、準備對空飛彈收拾直升機，在彈葯及空間有限的情況下，打起仗來當然備感艱辛。

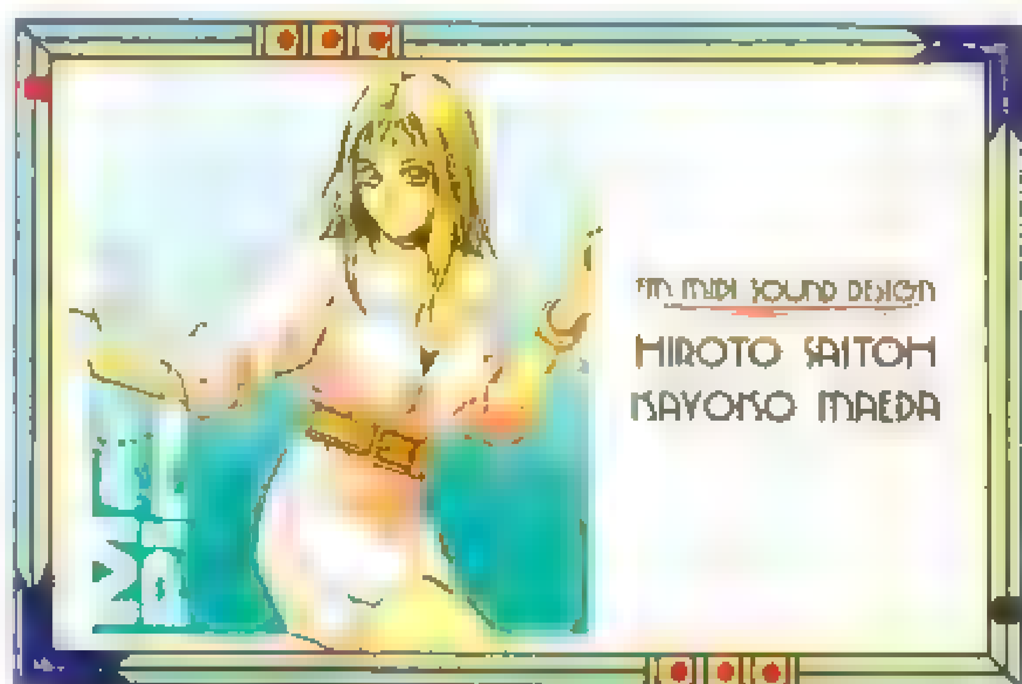




在設定上，遊戲也不無刁難玩家之處；像在搜索資料卡的任務，好不容易打到指定的地點，沒想到進行搜索指令後，得到的訊息竟然是：「情報有誤，還要搜查其他建築物。」幸好筆者的彈葯還夠，否則當場就昏過去了。在解救總統兒子的任務中，必須要搜查完所有的建築物後，才能找到要找的人；在敵人源源不斷增援的情況下，如果不是筆者站在「風水好」的地方，居高臨下監控著，隊員早就一一成爲俘虜了。「曼特寧咖啡計劃」則更誇張！任務的目的是要阻止敵人到達目的地，於是筆者便在敵人必經的橋上安裝炸葯，想說把橋炸掉後，就可渡過一個最「輕鬆」的任務了；沒想到…敵人竟然一隻隻地從斷橋上「飛」過來！筆者當下傻了眼。面對這種不合理的設計，除了重玩，又有什麼辦法呢？

最後，再讓我們來看看二代還有什麼重大的改進呢？細心的玩家應該可以發現，二代的音樂比一代進步得非常多。雖然筆者拿到的是磁片版，但是那支支動聽的配樂，使人有想要買 CD 版來聽的衝動。另外，手册這一次也有很大的改進；兩本厚厚的手册包含了所有重要的資料，比起一代那薄薄的一本，實在好了許多，也讓購買者覺得有價値。

除了難度稍高外，《特勤機甲隊 2 》不論在畫面、音樂及內涵上，都屬一流的水準，是市面上衆多 98 改版遊戲中的佼佼者。只可惜…不太適合生手級的玩家。對了，還有一點差點忘了說，在輸入密碼的時候，有時會發生武器的名稱沒有在答案欄中的情形；雖然密碼保護是必要之惡，但是沒有設計好的話，是可能使玩家產生困擾的！



群英會審 VER 2.0

COW BOY	CYBER	DRAGON
難度高但並不表示遊戲的表現就不佳。設定雖然不甚合理，但只要耐心夠的話，玩起來刺激感仍是十足。這遊戲只要你細細品嚐的話，會讓人回味不已的。	是一個頗具挑戰性的遊戲，綜觀整個遊戲設計的架構，均屬中上層，較令人遺憾的是敵人太多，使遊戲難度較高，而無法滿足各種層次的玩家。	延續一代劇情的故事設定，但在武器反裝甲的資料上皆完全翻新，再加上介面及美術風格的變動，所以呈現出全新的面貌，是相當值得一玩的佳作。

群英靶場

60 70 80 90 100

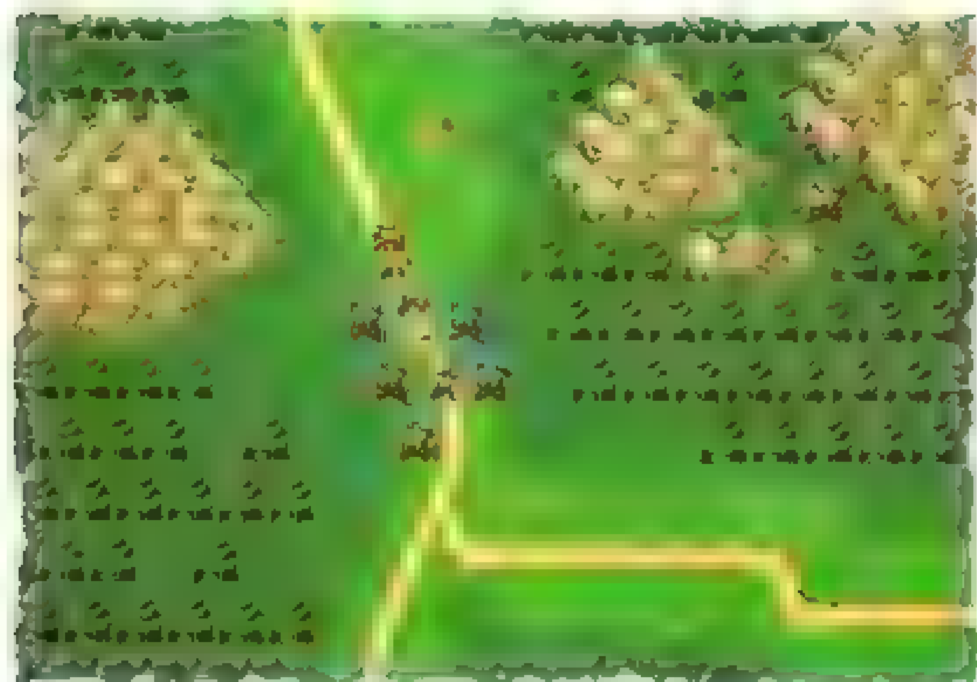
遊戲獵人

遊戲獵人

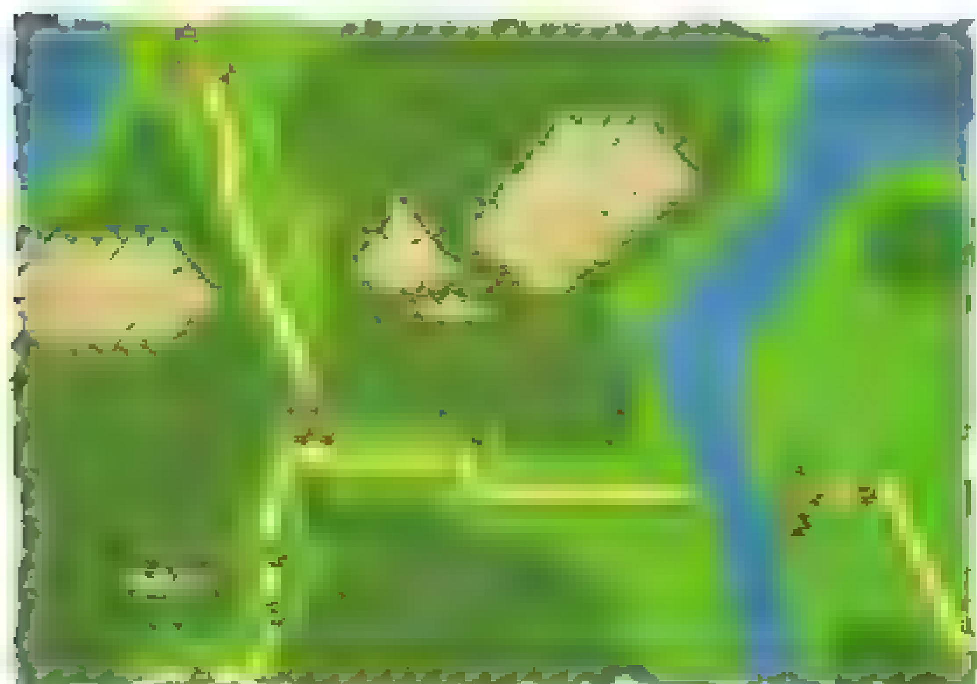


●出版公司／松 崗
■本文作者／ HJL

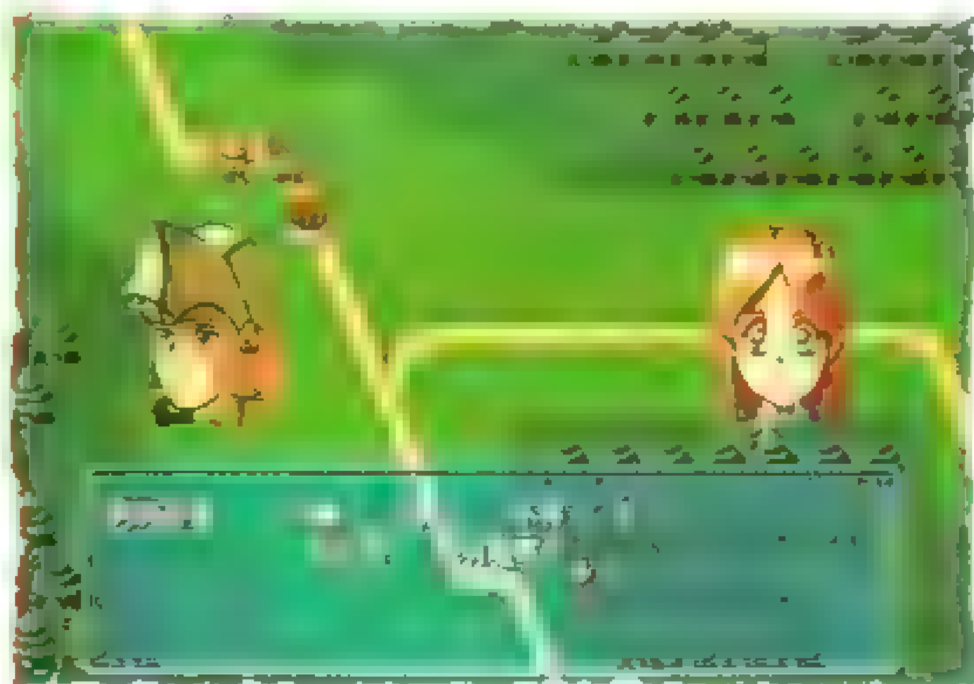




最近遊戲市場上好像吹的是DOS/V改版風，不但各種沒有版權的 DOS/V 光碟、磁片滿天飛，正當經營的遊戲公司也投下相當的資源進行取得授權並改版的工作。在這波熱潮中，以代理爲主要業務的松崗公司也不落人後的擠進改版市場。松崗的第一款遊戲是『古大陸物語』，這款軟體在日本是由 TGL 公司發行，目前上市的則是古大陸物語第一代。



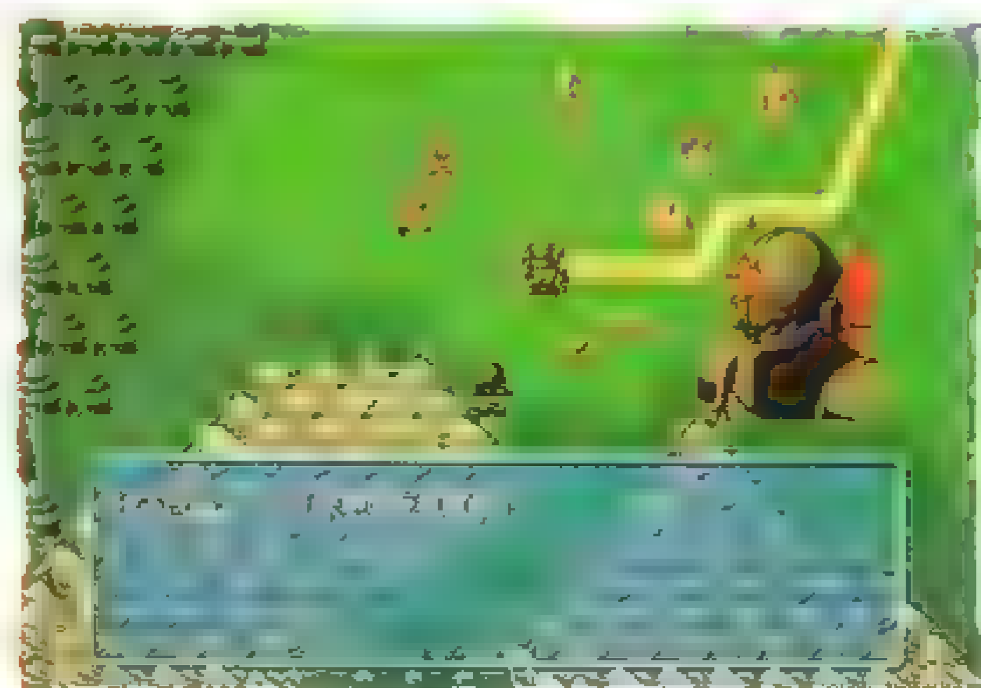
第一代的古大陸物語的結構與大宇的天使帝國相當的類似（事實上，兩者推出時間也相當接近）。整個遊戲由戰略以及劇情所組成，玩家必須通過一次一次的戰爭考驗，以方便劇情的推展。不過在古大陸物語中，並沒有多線式的劇情架構，玩家必須在每一關通過後才能進行到下一關卡。遊戲的整個故事架構與傳統 RPG 的故事相同，也就是魔王、勇者、公主的模式。主人翁亞克爲了對抗被封印的魔王，從小立志成爲優秀的劍士，經過一番歷鍊之後，魔王的黑暗勢力已經伸到了亞克生長的小鎮附近，而亞克這方面也已準備好，要對抗即將破解封印而出的魔王。亞克的任務就是一一找回當年封印的四大寶物：神劍、魔鏡、法器以及寶劍以對抗魔王。故事於是展開……



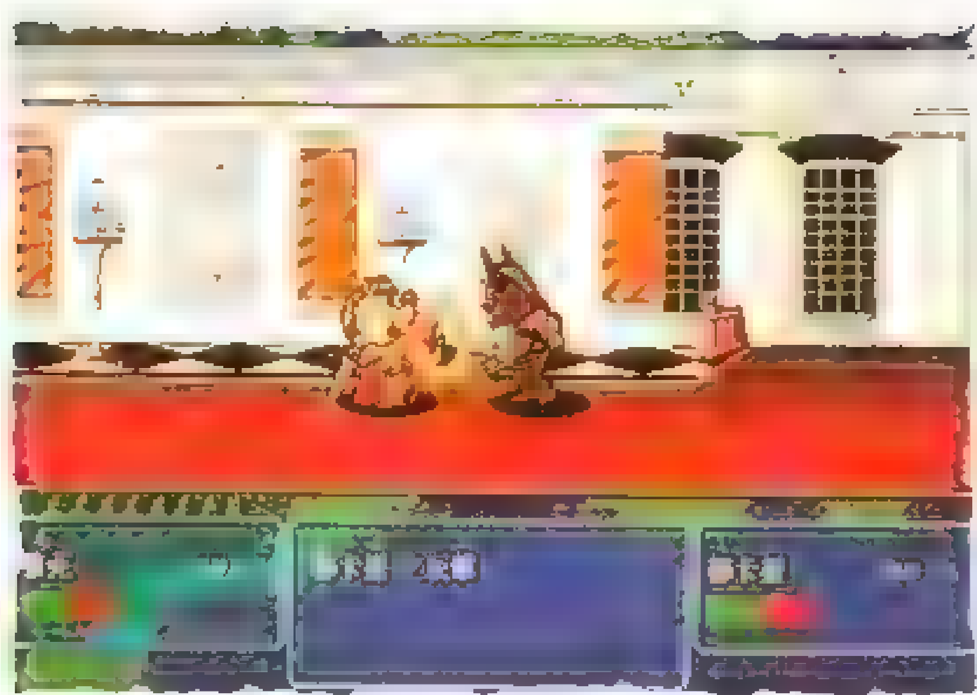


由於整個遊戲以 SLG 的方式進行，所以遊戲中對於角色、兵器還有地形都有基本的設定。在地形上分爲七種，包括了森林、淺灘、深谷、都市…等等，遊戲說明書中表示，這些地形各有不同的防禦力（雖然作者感覺不太出來…）；至於角色方面，則有相當豐富的職業設定，總計 18 種的種族或職業，各有特色的角色設定，使玩家可以充份的應用，每一種角色還搭配有遠程或近程的武器，每一個武器又有進階的設計，所以搭配上算是相當豐富，玩家會覺得角色一直在進步，頗有成就感。比較可惜得是，遊戲中把種族和職業混用，感覺上比較不嚴謹。

遊戲中相當值得一提的，是



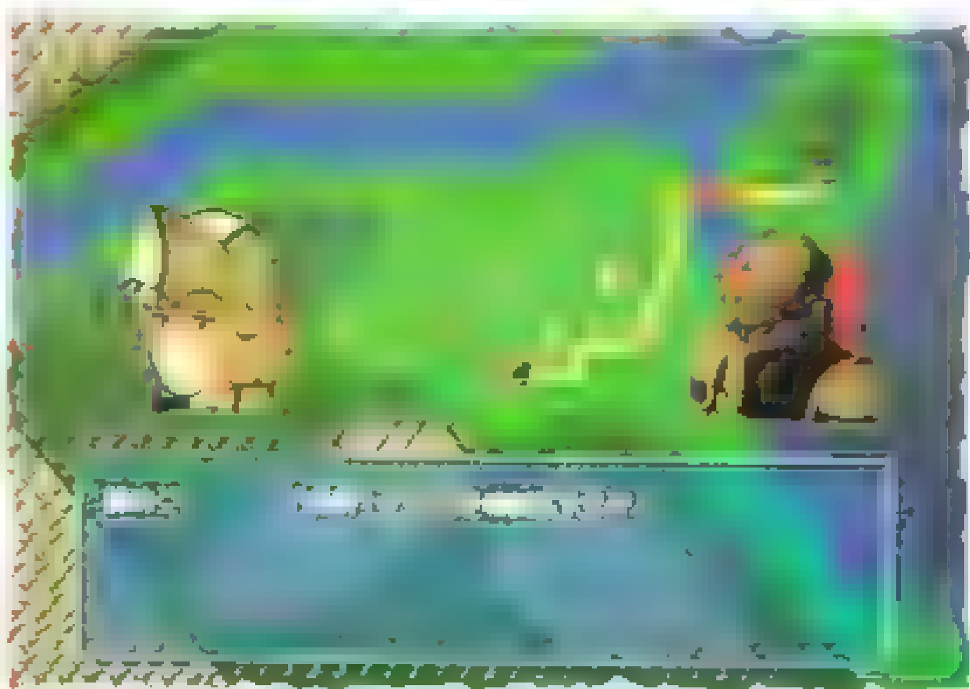
操作方面的方便性。日本設計的遊戲的確在企劃力上不同凡響，



遊戲中各種操作設定，眞正達到便民的要求。比方說，遊戲中常有機會要按滑鼠右鍵，叫出一張多功能選單，於是遊戲設計者便把選單出現的位置放在玩家原來滑鼠的附近，讓遊戲者並不需要移過大半個螢幕，才能夠選取你需要的選項。此外，對我們所擁有的各種物品和人物可否使用的對應性，也用表格表達得相當清楚，而每一種道具、武器及藥品也提供了基本的說明，玩家可以輕鬆的操作各種器物的買賣、裝備，以及查看它的機能。



除了操作方面之外，這個遊戲在畫面的表現也相當傑出。雖然是兩年前的產品，不過，日本遊戲的畫功一向相當的優秀，表現傑出是這款遊戲可以預想得到的，即使在兩年之後的今天推出，這個遊戲在美術方面的表現仍然超過許多國內的遊戲。此外，各種攻擊、防守的可愛動作和天使帝國有不相上下的表現，我想這個遊戲能夠在兩年內推出六代，應該不是沒有道理的吧。玩家現在所進行的第一代古大陸物語，表現就已經這樣子的傑出，我想可以等待著下一代、下下一代…以及一直到第六代的推出。



感覺上，比較有瑕疵的部份的是在遊戲的劇情設定。在筆者看來，遊戲的劇情設定並不是相當的吸引人，除了故事本身深度不足之外，展現劇情的方式也算不上豐富，讓玩家覺得只是有一個故事在串連著不同的戰役罷了。當然對於一些人來講，也許內容設定還算是相當豐富，畢竟它也安排了一些支線，好比說亞克的情人或者是黑騎士，這些角色的確具有使遊戲更加豐富的功效，但因爲因果關係不太合於常理



，所以感覺上並不是那麼的眞切。

附帶一提，這個遊戲雖然使用光碟版，不過遊戲安裝之後是將整個軟體 copy 到硬碟之中，光碟是拿來做傳遞資料用的，所以玩家並不需要繼續將光碟放在你的光碟機中，不妨把它拿出來，用你的音響或直接由 PC 上的 CD-ROM系統播放，因爲這裏面所附的歌曲相當的豐富動聽。日本遊戲除了在美術之外，音樂表現也相當的傑出，可以從這個遊戲看得出來。



整體上，這個遊戲相當有日本 RPG 的風味，玩家若是喜歡所謂日式 RPG ，就不可以錯過這個遊戲。

群英會審 VER 2.0



COW BOY

若以幾年前的眼光來看，則這遊戲無論畫面、操控作的都不錯。然而，由於引入國內的時間過晚，以今日的標準而言，其表現只是尙可。且其音樂音效相容度有問題，更使其評價大打折扣。



CYBER

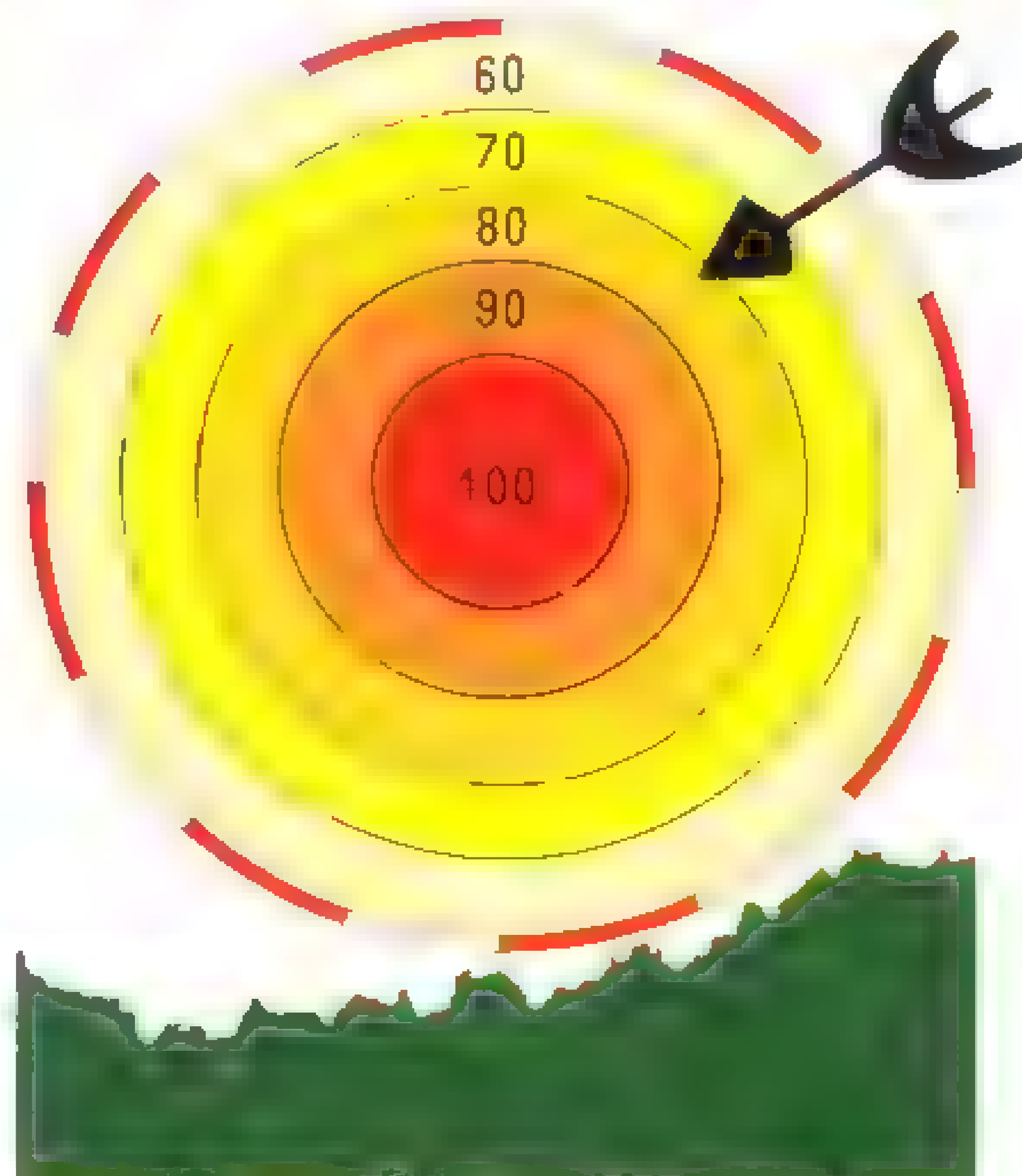
精緻細膩的畫風，配合優美的音樂，使遊戲更爲突出，遊戲中最令人津津樂道的便是它的方便性，而且各種道具物品都有詳細的說明，讓玩家可以清楚的了解其功用。



DRAGON

雖是數年前的遊戲，但畫面的表現仍不輸目前的遊戲，在介面操作性及音樂上也頗爲出色，只可惜劇情設定上有些不盡完善之處，降低了一些遊戲性。

群英靶場



遊戲獵人





出版公司／第三波
本文作者／GUDERIAN

自從「搖滾彈珠台」之後已經很久沒玩到彈珠台遊戲，這次SIERRA竟然出了 WINDOWS 版的終極 3D 彈珠台，畫面品質更覺真實，玩起來還有各種精彩動畫夾雜其中，的確是一款不錯的老少咸宜的彈珠遊戲。

光碟版的安裝說起來並不困難，不過由於架構在不太成熟的 WINDOWS 作業系統上，感覺並不太穩定。在安裝前遊戲列出了一系列要求，從螢幕模式、音效、CD-ROM、記憶體，到搖桿（非必要），看了看都符合要求，心想這下子可以安心了，不料安裝到 WIN32 時竟然說要先執行 SHARE。好吧，重新再來過一次，也終於安裝好了；可是執行起來卻往往打得正高興時，畫面告訴你它很抱歉，由於偵測到錯誤必須重新啓動遊戲，眞是殺風景。除了這點外，其實還算不錯的遊戲，或許這根本不是遊戲的錯，只是視窗本身的 BUG 所致，後來發現中文輸入法是用左鍵控制，取消後就似乎正常了，但音效有時會消失，是美中不足之處。

老實說太空宇宙本來就十分吸引人，再加上這些奇特的的太空設施應該更能吸引玩家，重要的是它的難度並不高，例如在殖民地時要從左鍵射中飛行器是很容易辦到的。而像是打倒左方軌道的兩台推土機，就可進入左方畫面，而打爆右方軌道的推土機又可進入右方畫面，完成此聯結就可使彈珠在三個地區跑來跑去，有時還有兩顆彈珠呢！各種加分模組會有不同動畫展示，除了殖民地以外還有指揮站，礦坑等符合 Outpost 情節的場景供玩家選擇。玩家可在一開始決定是要玩單一場景或選擇三個場景都玩，再利用加分選擇時選擇其他場景即可。

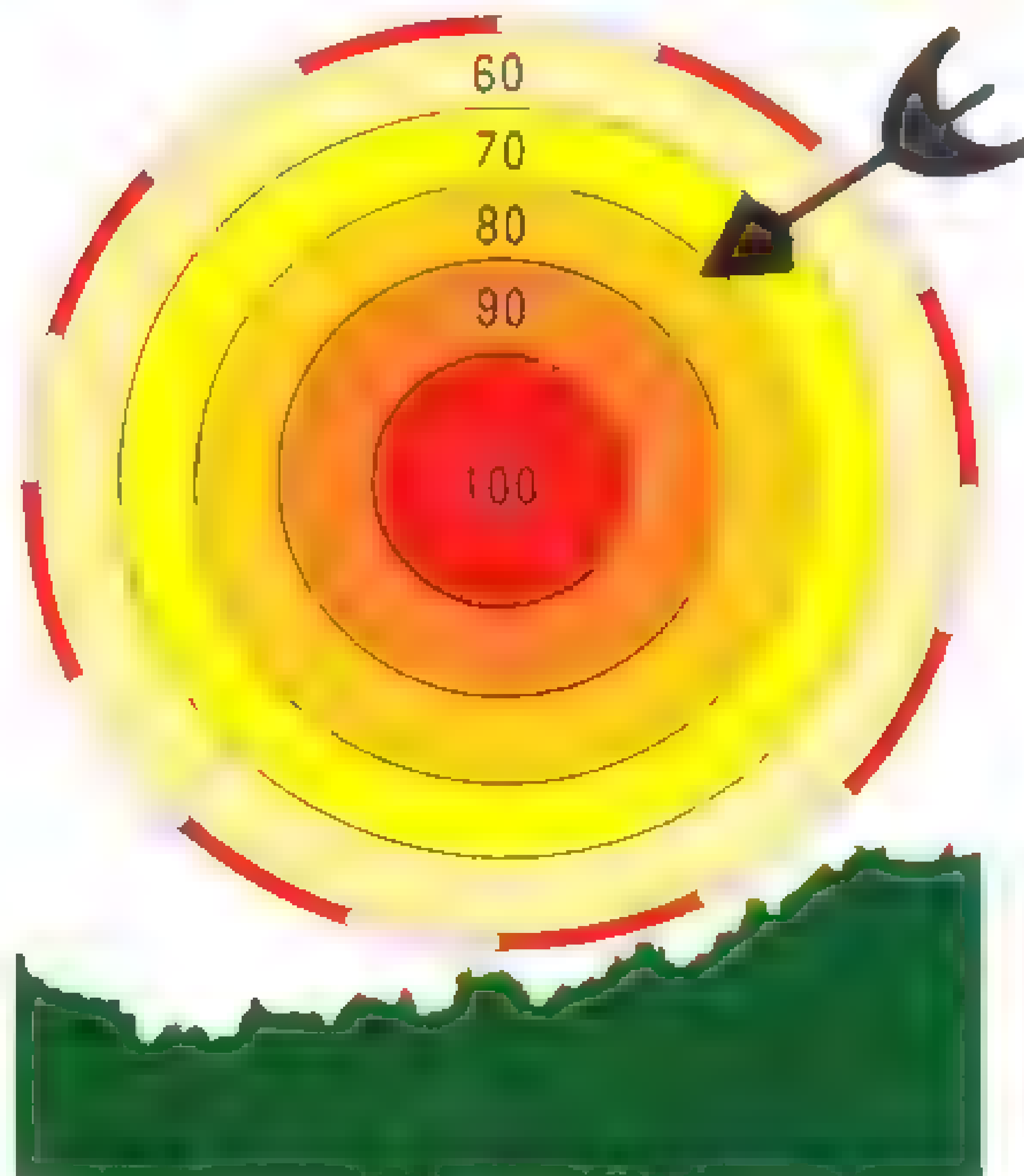
每個場景都有其加分點及其技巧，玩家可利用其所附之 README 來了解，加分的選擇有多種：像是加球、加繼續次數、加分數、新設礦坑、新設實驗室、或切換進入其他場景等。樂趣不少，如果你不是彈珠高手也無妨，因為它在設計上並不刻意刁難玩家，所以有許多有趣的設計。像是打入左右區域即使沒接住球也會回到中央區域，有時會有阻礙物在左右 FLIP 之間出現以防彈珠滑落，總之玩愈久愈有心得也愈有趣。

撇開 WINDOWS 上執行的不穩定以及音效有時會消失之外，這個遊戲還眞是不錯，成功的結合了太空科技的外貌以及彈珠台的樂趣。不過由於是 WINDOWS版對配備的要求很苛，所以沒有 8MB RAM、486CPU 的話很難安裝成功，玩家在心儀之際可要注意配備的需求。

群英會審 VER 2.0

COWBOY	CYBER	DRAGON
論遊戲創意度來看，雖說打彈子已是家喻戶曉的玩意兒，但 SIERRA 這次推出的終極 3D 一場景動畫特殊、畫質清晰、難易度適中操作介面流暢，值得一玩。	遊戲的畫面很有立體層次感，檯面的設計創造出了一個完全的 3D 環境，進行遊戲時，可切換四個不同檯面，讓玩家有更多的選擇。	就畫面來玩，本遊戲可說是具有相當高的水準，不過由於架設在 Window 系統上，所以對於一般習慣在 DOS 下進入遊戲的玩家，可能會有些不便。

群英靶場



遊戲獵人



超級越野賽車

如果你想找一個上手簡單，不需要花費太多腦筋去思考的賽車遊戲，或是純粹只想打發時間而已，倒不妨來試試 EUROPRESS SOFTWARE公司所推出的超級越野賽車（ Rally ）。這是一款動作型的長途越野房車計時賽遊戲，基本上，沒有複雜的調整車況設定，只能換換柏油路、濕滑地面、濕泥林間、和雪地裡專用的四種輪胎，並且可選用的車種也不多，只有 TOYOTA 、 FORD 、 LANCIA 、MITSUBISH、和 SUBARU 五種。

除了在練習的時候，可以選擇簡單、中等、和很難三種等級以外，玩者也可把自排、自動煞車、和隨車員等功能關掉，以增加遊戲的困難度。而正式的賽程則是第一天從英國的伯明罕開始出發，然後第二天跑森林和荒地遍佈的威爾斯，第三天由西岸往東岸去面對多混合型的道路與天候挑戰，第四天—也就是最後一天，將重新回到伯明罕的原出發點去。雖然整個比賽的路徑乍看之下相當的簡單，但是途中會經過許多英國著名的越野賽車路段如 OULTON 等等，再加上英國是個變潮濕多雨的國家，所以車手們除了要克服路面上駕駛的困難外，還需應付天氣隨時可能會變得惡劣而下起的豪雨或大雪等等。

遊戲的流暢度雖然不錯，但解析度 320 × 200 的畫面看起來有些粗糙，夾道觀賽的人群也蠻死板的，而且週圍的路況也沒什麼風景可言（所以玩家們還是專心地賽車吧！）。在比賽中如果你打開了隨車員功能的話，隨車伙伴就會不時給予你路況提示，如前面有哪種彎道等等。而越野房車賽最刺激之處，就在於車手對路面地形、彎道、天候等臨場反應的掌握技巧，若有不慎不僅會影響到成績，更嚴重者還可能因車體的激烈著陸等等，導致愛車受損不能繼續參賽；不像在專用的賽車跑道上，是以車速飆到極限作爲最主要的訴求。試想在雨天裡，用錯輪胎在U型急彎或連續彎道上打滑的狼狽樣子…像這些都是對技術與經驗的大考驗。

遊戲獵人



●出版公司／臺灣晶技

■本文作者／劉稼禹

超級越野賽車是一款偏重動作而非模擬的遊戲，對於初嘗試的玩家，很容易上手，且遊戲中各個路段的難易度分配還算不差。以總體看來，超級越野賽車並不能算是非常精細的遊戲，而且在這片光碟版本上只有 5MB 左右的程式容量，及總長約 8 分鐘不到（在遊戲中是循環播放）的 CD 音軌音樂，並在每次進入遊戲之前還得輸入密碼—眞不知道除了能節省物料成本之外，還有什麼值得做成 CD 版的必要。不過，在遊戲片頭有一小段從眞的越野賽車中拍得的畫面，倒是可以一看。

群英會審 VER 2.0

COWBOY



除了開車時的風景作得蠻眞實的外，這遊戲就沒什麼引人入勝的特點了。我想，偶爾玩玩還算不錯啦！

CYBER



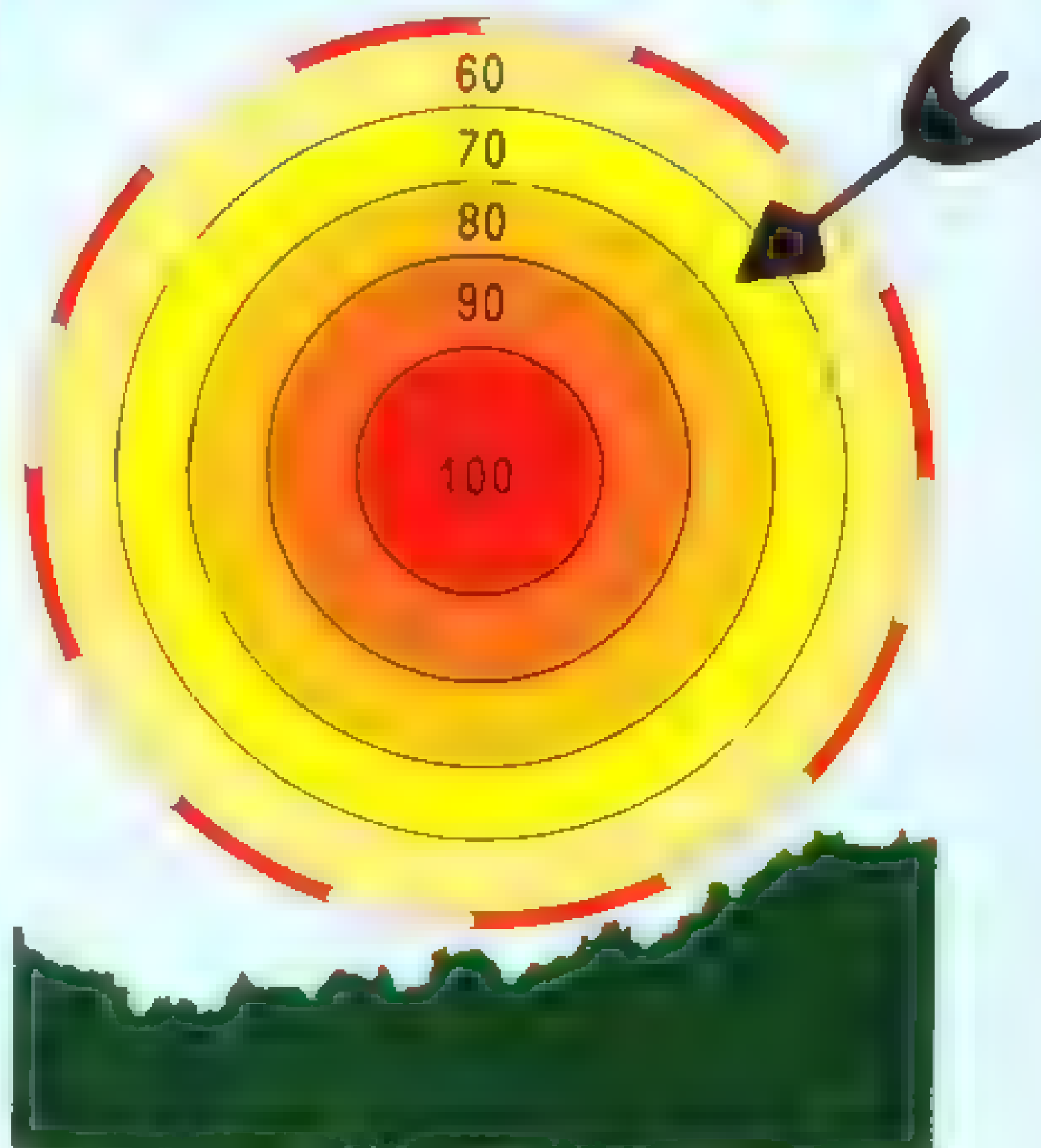
這款遊戲基本上來講難度較低，對初接觸賽車遊戲的玩家而言，比較容易上手。遊戲中隨車員功能的設計，也給予玩家些許的幫助。

DRAGON



算是個小品的賽車遊戲，不過在模擬度上並不是很高，比較偏向動作型態。如果不是很挑剔的話，可以試試本遊戲。

群英靶場



遊戲獵人

不吐

終極動員令

對即時的戰略遊戲一向敬而遠之的我，從未接觸過這類型的遊戲，如沙丘魔堡Ⅰ、Ⅱ等，通常都被我忽略掉了。然而在看到『終極動員令』的報導以後，便不由自主的深切期待它的發行日，在我拿到遊戲並且深深沉迷在緊張刺激的遊戲之中後，我便知道它將在我心目中的遊戲名人堂中佔有一個永不抹滅的地位了。

雖然沒有高解析的畫面，但在300×200×256色的畫面上，每一個武器單位仍是栩栩如生；令人興奮的是，每當對部隊下達命令的時候，部隊會回應你的命令說出Yes Sir等等回答，真的可愛極了，尤其GDI陣營的Commando，回答的聲音語氣簡直就像藍波，英勇的也像藍波一樣，令人愛不釋手。只可惜只在GDI陣營的一個任務中才有。

在不下命令的時候，士兵們也會作出各種動作，如作體操、伏地挺身等，顯見遊戲的製作公司幽默細心的一面。它的音樂也是我最近玩過的遊戲之中最好的，不僅適切的符合遊戲主題，而且還在不知不覺中提高的戰場上的氣氛，讓我不由自主的繃起所有的神經，在緊張的戰局中下達命令，那種感覺絕不是其它回合制的戰略遊戲所比得上的。

然而它在我感覺中仍有些不足之處，像武器的種類就少了點，金錢及武器等也不能累積進化，缺少了些辛苦奮鬥的成就感，最重要的是任務數太少了，以GDI為例，從開始到破關也才15、16關，即使加上NOD陣營的任務也不過30幾關，總有不夠過癮之嘆。如果West-wood公司能夠發行它的資料片的話，我想一定會使『終極動員令』更加完美的，我相信所有喜愛『終極動員令』的玩家們也都是如此的期待著。

小石子

大戰略SP 台海大對決

記得大戰略SP在八月份剛推出時，本人立刻以火速「殺」到電腦門市「搶」了一套，回家迫不急待地載入。哇！戰場全部都是新的，比起上一代(大戰略Ⅱ)的戰爭場數增加了倍多，那時玩大戰略Ⅱ時，幾乎每一場戰役和每一個國家都玩了數遍，而這一代的大戰略SP有著許多改變的地方，大至可以把原子彈玩弄於手掌之間，看那一個國家不爽就丟過去，實在有股快感！而小至每一項武器不再讓美國專美於前，以自走炮為例：Ⅱ代以MLRS(武器名)橫行於戰場，幾乎是地面部隊的最佳助手，但到了SP版此種現象已不復見，像英國的AG90(武器名)、德國的自走炮，不只火力強大，防護力更加地堅強難破，這種現象有助於各國的武力均衡，還有許多優點，像經驗值提升更為快速，而且電腦所控制的國家會自行提升等級，使武器更為強而有力，像有一次我以五艘驅逐艦包圍二艘美籍巡洋艦，結果我軍船隻全滅，原因即是對方船隻升級的因素。另外，我認為有待改進的地方，像「政治作戰」指令，雖然也很不錯，但用在我方軍隊就很討厭了。像每一次出動一群軍隊，還未和敵方交手就已經被對方打得跟「豬頭」一樣，還有在音效方面仍待改進，應該可以更好才對。另外，不能以二人對戰的方式來進行遊戲是一大遺憾，如果作者下次有有關戰爭的新作推出時，不妨把二人或多人對戰方式納入，我想那將是玩者之福。

ALTIMA

終極動員令

最近好遊戲連番上市，看得筆者眼花撩亂，不過經過電腦店老闆十二萬分的保證(只差點沒求我買了！)選了這套外包裝不很醒目，但內容卻棒的令人咋舌的遊戲—終極動員令。

在這套雙光碟的遊戲中，大概過場動畫就佔掉一片，不過可別以為遊戲部分就偷工減料！這個遊戲從載入硬碟開始，就是全程語音放送，而且畫面一級棒，等到進入片頭畫面，更以極有創意的方式來決定玩家欲扮演的角色…種種創新的方式相信很快就吸引了玩家的注意。

在畫面上，感覺非常不錯，非常真實的地形，比起〝鐵血聯盟〞要好的太多，而且若是一陣子不下命令，那些士兵就會動來動去，再不然會伏地挺身，真是…帥斃了！在音樂及音效上，更是沒話說，從執行任務前的語音播報，到戰場中的槍炮聲，死亡時的哀嚎…不勝枚舉。音樂則是最棒的地方，很有電影配樂的味道，該緊張的時候所放出的音樂絕對讓你冷汗直冒，該玄疑時也會讓你一顆心七上八下(筆者在第四個任務時就把音樂關掉，怕自己心臟負荷不了！)內容更不

用說了，衆多的軍武設備夠令人吃驚，而且每一場戰爭目的都不太一樣。至於作戰技巧，由於這是一個“即時戰略”的遊戲，所以玩家的任何一個動作都會影響戰局，不可不愼，筆者的玩法是組成一個爆破部隊（約 30 個士兵）馬上就可以縱橫全戰場，手榴彈從頭擲到尾，管他敵人有多強。難度上絕對不會讓玩家連一關都破不了，不過　會越來越難倒是眞的，但即使是戰略新手也能馬上進入狀況，所以難度剛好，頗合人性。

從國外的一些名雜誌，如 PC GAME、CGW…等，都給多極高評會的情形來看，「終極動員令」眞是當之無愧。何妨在週末下午和電腦來場拼鬥，或是和友人來場大規模的作戰（最多可以四人）心動了嗎？快行動吧！

TACO

轉校生

看到同學在學校談論的時候，感覺好像不錯的樣子，便設法說服了自己，弄了一套來試試。起先以爲它的光碟版和一般的沒有什麼不同，後來才知道即使你將遊戲完全安裝在硬碟中，但是沒有原版的光碟的話，仍然是無法執行的。這下子想要「流出版」的看倌可要失望了吧！

不過沒關係，根據我的看法，它的內容絕對不會讓各位失望的。因爲才一進入，我就被它那優美的音樂和全程的實況語音所吸引住了，放眼國內，除了大卡司，大製作的外國遊戲之外，恐怕很難有如此體貼的設計了吧！

進入之後，我發覺它和一般改版的 PC98 有所不同的是，這次的畫面在有些重要部份增加了許多動畫，使遊戲看起來生動且活潑多了。

在遊戲中，主角一麻里子的動作選項完全是在於玩家的一念之間而決定了之後的劇情發展。譬如說：進入學校幾天之後，學生會長一有紀和董老師會要求你進入學生會或體操社，一旦加入的話，就得每天乖乖的到學生會或體操社報到啦！反之，若選擇不加入，則每天就可以早早回家休息了。之後的遊戲進度也會完全不同了。

總之，與一般傳統 RPG 不同的是，它承襲了多線結局的風格，値得玩家一玩再玩。你是否有些心動呢？假如漫漫長夜裡，睡覺不是唯一能滿足你的消遣，那麼，不妨試試它吧！會有意想不到的效果喔.!!

梁高榮

特勤機甲隊 II

相信很多玩家和筆者一樣，把“特勤機甲隊”當作是一場惡夢，因爲實在太難了！（筆者的一個同學重玩三十多次，連第一關都破不了！）至於我嘛！靠著「取巧」的方式才全破，眞不好意思…現在特勤 2 終於出了！不過，筆者發現這根本是惡夢的延續.!!

首先，Ⅱ代承襲了Ⅰ代“優良傳統”（別高興，是遊戲的難度！）而且幾乎都是那種超難的關卡，加上又取消了密技，相要破一關比登天還難！其次是遊戲的密碼。當我第一次拿著“完全資料手册”時，心裡眞是感動無比…嗚～手册裡詳細的列了許多資料，可是，當我了解到這本手册是密碼手册時，幾乎是暈倒！（竟然要看圖回答武器名稱！尤其當問到手部武器時，數十張照片看得我眼花瞭亂！）其三是遊戲的音樂 CD（指光碟版），每首聽起來都差不多，實在不知道好在那？

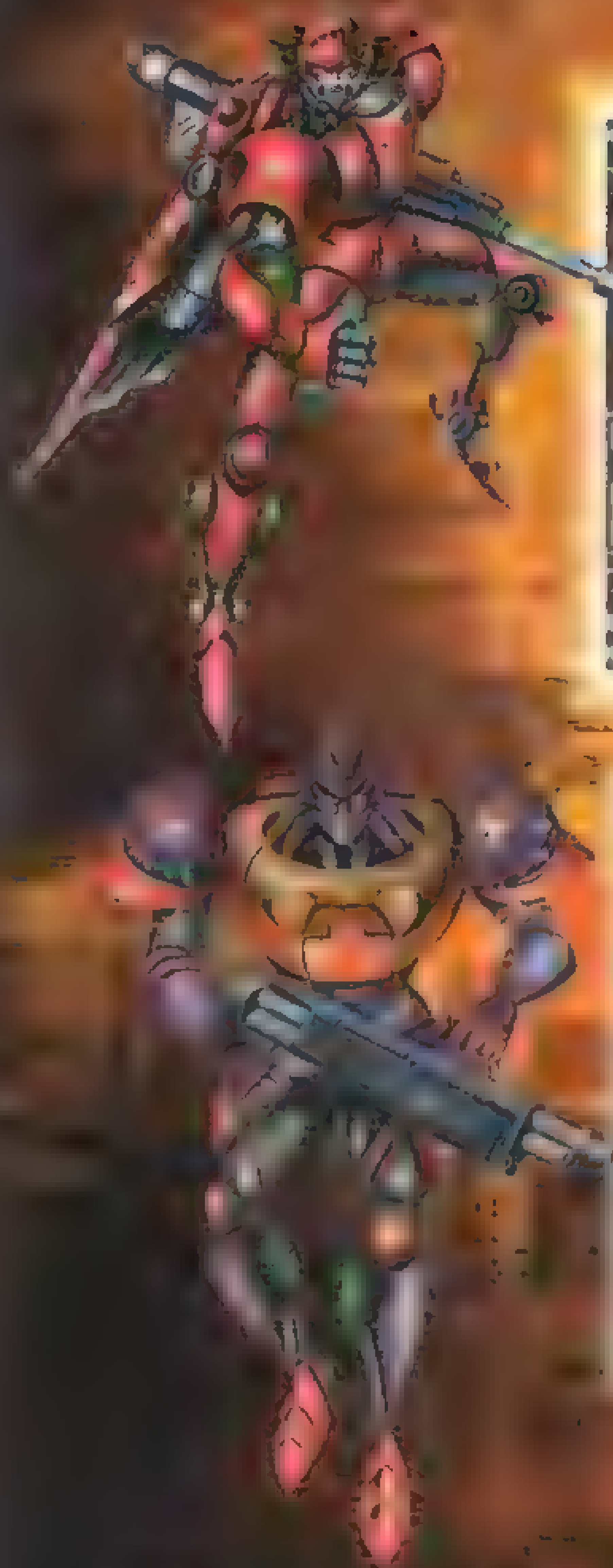
說了以上這些，也許有些人已經放棄了，別急！這個遊戲的優點也不少，第一，遊戲畫面的精緻程度遠超過第Ⅰ代，畫工更加成熟，其二，更自由的作戰計劃設定，取消Ⅰ代中內定的支援部隊進場時間，讓我們玩家自己設定，實在棒透了！其三，立體地形圖的功能，在這個 2D 的戰略遊戲上，算相當特殊，不過若這個遊戲是 3D 戰略（如 CRW）的話，就更好了。另外，人物的屬性可從Ⅰ代延續過來，也就是說，假如你在Ⅰ代中，把每個角色都練得很強（好像不可能…），在 2 代中可以延用。第五，更多的武器供選擇，保證讓玩家傷透腦筋。第六，有 6 個新隊員加入，使軍容更加壯盛，還有還有…哇！好漂亮的妹妹哨！（什麼？你跟我一樣是爲了這些妹妹才買的 !? 好巧喔！）

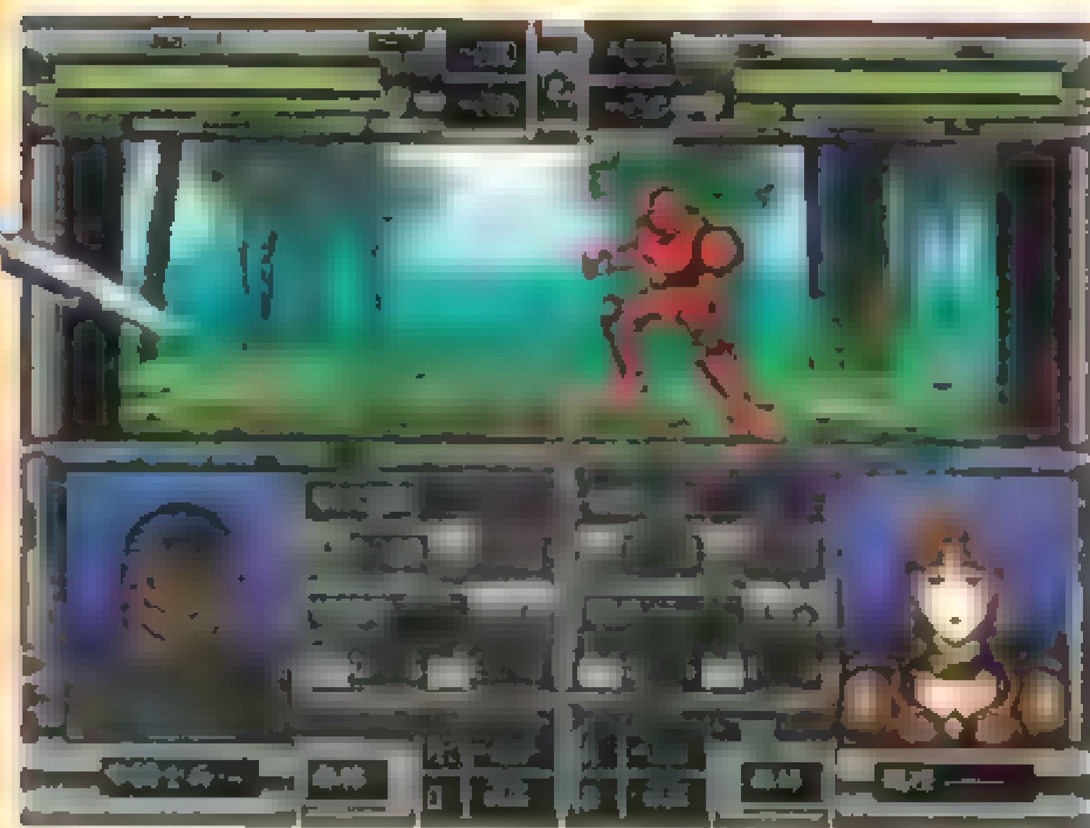
總之，這是套不錯的遊戲，雖然難度高（對筆者來說，但一定會有一群戰略狂熱者對它樂此不疲，如果你是戰略初學者，還是別碰爲妙，不然會被這類型的遊戲嚇到。但對那群喜歡的電腦拼智慧、謀略、反應以及奸詐的瘋狂玩家而言，這不只是一套上上之品喔！

CoCo

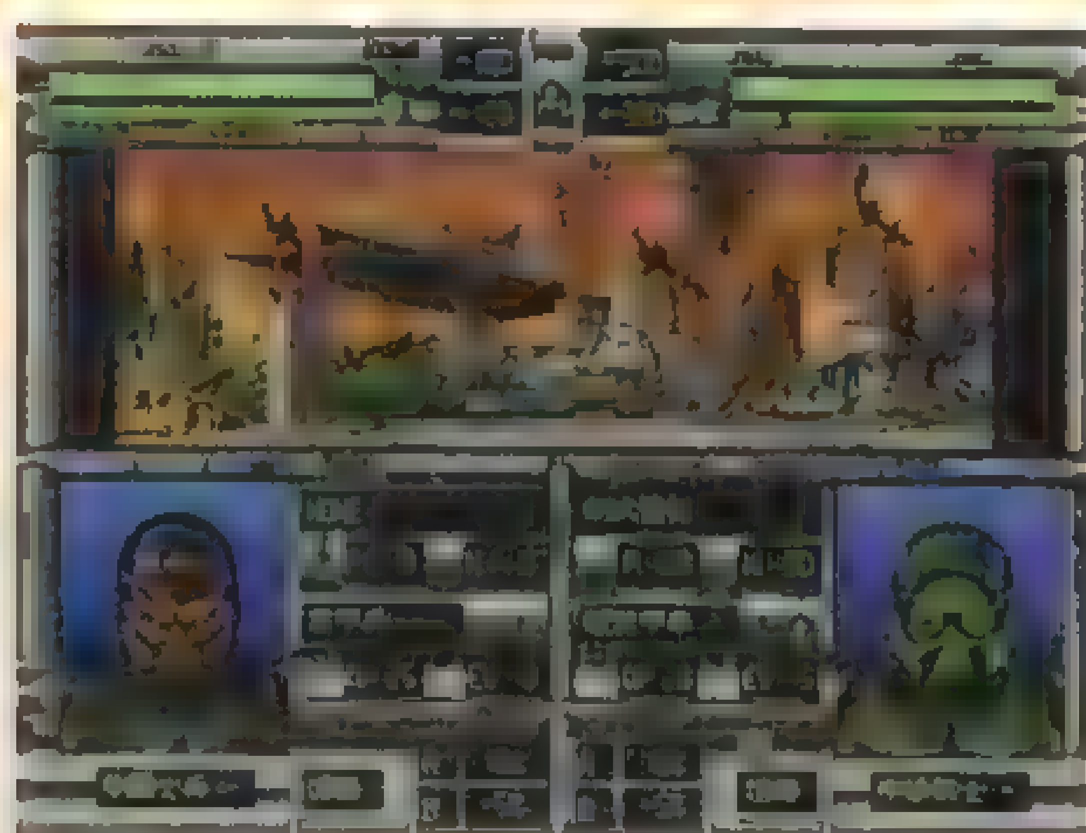


一個令你回味無窮的遊戲
一齣盪氣迴腸的精彩劇碼
～只有它抓得住你的心～











■扣人心弦的劇情
豐富的劇情故事串連每場戰役，高潮迭起，登場的主要[illegible]餘名，各有其鮮明的個性，而劇情對話超過兩萬字以上。

■驚心動魄的戰役
共有25場精心設計的戰鬥，敵方相當聰明，你不僅要考慮各種戰略位置的佈署，還得兼顧各個機兵的特色及地形的變化影響，別以為悶著頭亂打就能輕易[illegible]

■耐人尋味的未來機兵及部隊
網羅近五十幾種造形特殊的未來機兵及兵種部隊，[illegible]突擊型和重裝型等機兵，飛機、步兵、裝甲車輛、砲座等部隊，應有盡有，還有被稱為"[illegible]""[illegible]機神"的特殊機兵喔！

■效果華麗的特殊技能
二十幾種全新的特殊技能，不僅有大威力的攻擊性技術還有輔助性及回復性等技能，令你目不暇給！

■精心設計的戰鬥配備
九大類型武器裝備，近八十種各式武器，可隨意搭配使用，變化多端。

■盪氣迴腸的遊戲配樂和氣勢磅礴的音效
百聽不厭的音樂及音效，絕對讓你捨不得關掉喇叭！





集字兌獎 雙重大贈送

I

只要購買"大銀河物語"、"烈焰鋼狼傳"、"機甲獵人"、"綜藝大進擊"四項產品，收集遊戲內附的"智冠"、"科技"、"出類"、"拔萃"等四張貼紙字樣，並將貼紙貼於產品內附之集字兌獎卡上，寄回本公司，將可免費獲得軟體世界發行之原版光碟遊戲軟體一套（兌換獎品明細請參閱集字兌獎卡）。

II

您寄回的集字兌獎卡還可以參加幸運大抽獎，有機會獲得：

1. 亞洲綠色多媒體環保電腦壹部（ F5 100V ），價值 NT40,000 元，共 3 名。
2. WINDOWS 95 中文版壹套，價值 NT10,000 元，共 10 名。
3. 軟體世界及電腦遊戲世界雜誌各一年期，價值 NT3,660 元，共 100 名。

兌獎期限：自即日起，至 85 年元月 31 日止，以郵戳為憑。中獎名單將公佈於軟體世界第 83 期二月號雜誌上。

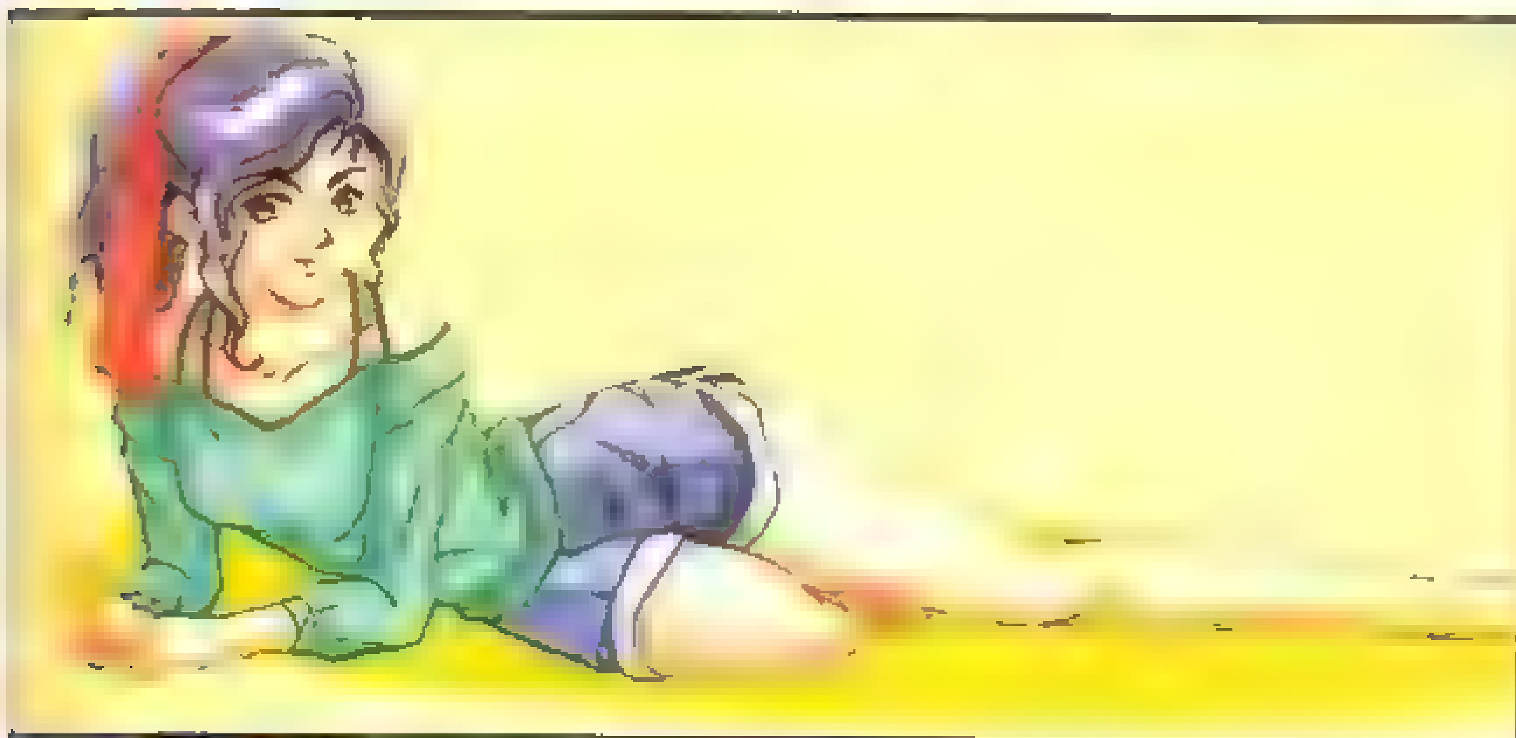




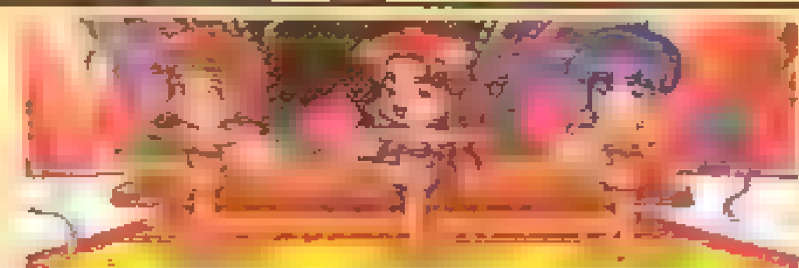
12月發行

戰略角色扮演強勢登場

● CD-ROM版



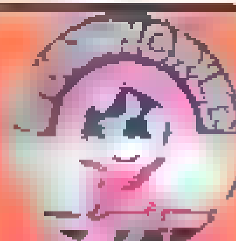
綜藝大進擊



即將發行

最新智育遊戲完美登場

● 磁片版



軟體世界

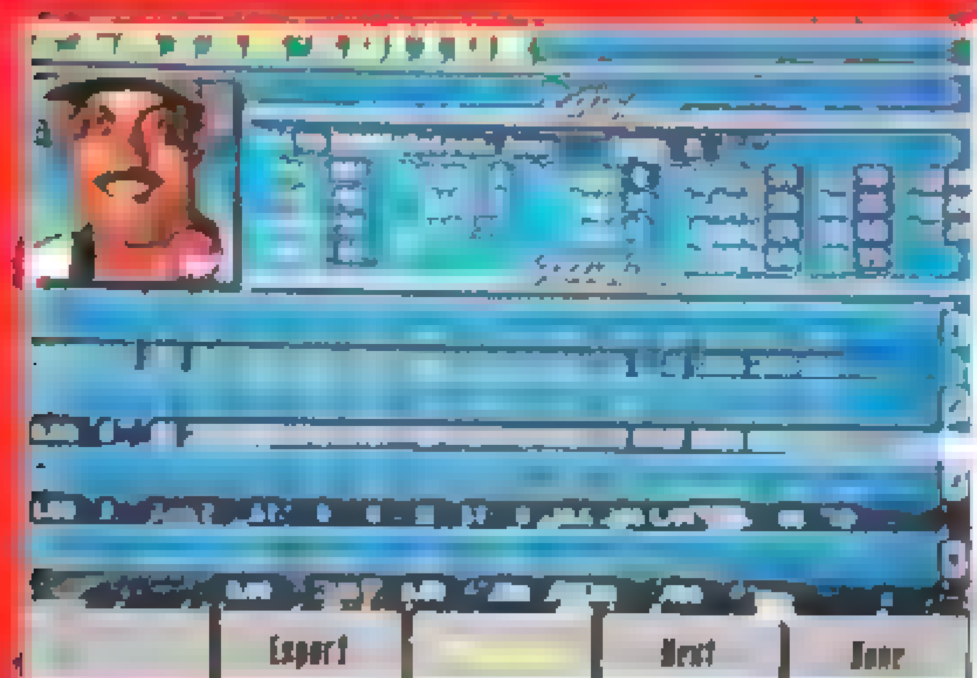
■高雄郵政28-34信箱
■台灣服務專線：(02)788-9293 (07)815-1991
■香港：729-2781

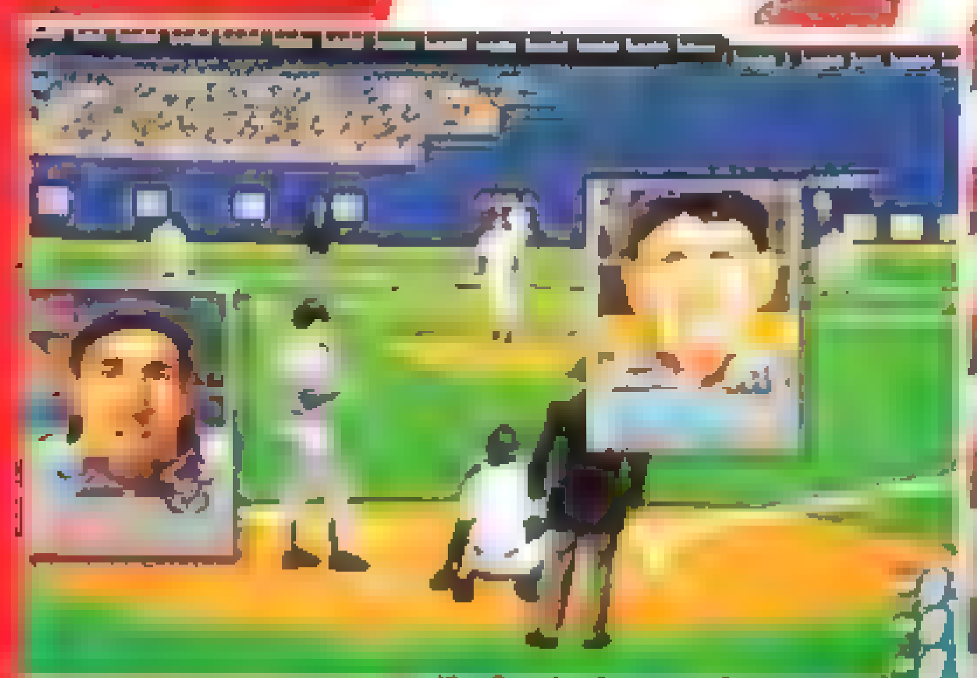
軟體世界 · 出類拔萃

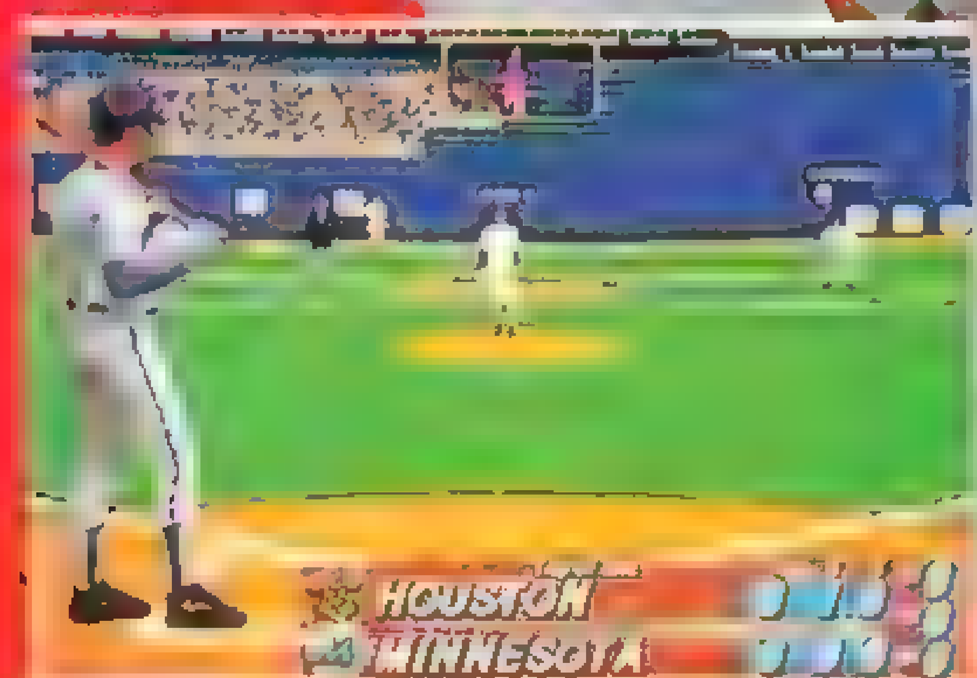
眞實模擬棒球運動的終極之作
讓棒球迷奉爲模範的經典之作

各位喜愛棒球的發燒友們，相信這回事嗎？
您將成爲美國職棒大聯盟的一員，甚至操縱者？











- 全新廣角攝影機角度，可拉近、可遠眺，還有最大限度的好球帶視野，打者及投手的一舉一動盡收眼底。
- 從投手投出的球之旋轉角度及球上的接縫都清晰可見，不論是直線迅速進壘的快速球及吊球員出手的曲球。可藉此研究投手球路，知道球在好球帶運作情況，不再是悶著頭揮棒。
- 統計資料重組功能，在您手下可立即更改重寫每個球員的“歷史”，爲球員建立驚人的屬性，在球場上大展身手。
- 超過８００個１９９５年**ＭＬＢＰＡ**聯盟及陣容。
- ４０座不同地形、天候及[illegible]生態的球場。
- 有表演賽、聯盟賽、打[illegible]、投球練習及全壘打比賽。
- 額外之夢幻聯盟大賽：
  - 一與１２隊歷史上[illegible]對抗。
  - 一回歸１２座美[illegible]球場。
  - 一老牌球員的[illegible]現。
- 可決定球員去[illegible]之功能依然存在，也可到小聯盟選[illegible]
- 快嘴艾爾[illegible]以用Ｍｏｄｅｍ連線對戰。
- 專爲[illegible]介面，無論進出任何功[illegible]的各項球場規則及狀況[illegible]一切之身份及投、打者[illegible]不同，還有[illegible]自球員休息室等不[illegible]都可依玩者需要有[illegible]調整。
- [illegible]野球加上了一級棒的[illegible]動畫。球的行進方向及[illegible]地的畫面，和所有在場球[illegible]反應，全部納入表現。
- 新的球員動作動畫更加誇大、細緻。瞄準方框讓您瞄準來球，連壘上球員的動作視窗也更放大、流暢，您可眼觀八方注視所有壘上同志的動作。
- 更詳細的分析球員資料及記錄，可進入候補球員室讓最佳狀況球員進行暖身並查看其各項屬性。

燃燒の野球5

HARDBALL 5







軟體世界

智冠科技有限公司

如果你是動作迷，這絕對是你要親自體驗的；如果你是一般玩家，只玩"好玩"的GAME，那你更要試試這款很不一樣的遊戲，錯過它，不是一句"遺憾了"足以形容的！









此款機器人的手部改良成剪式，可進行夾擊，大幅地增加了其攻擊力；此外在裝甲及能量盾上均有所提昇。此機種號稱是機甲獵人中最強悍的。



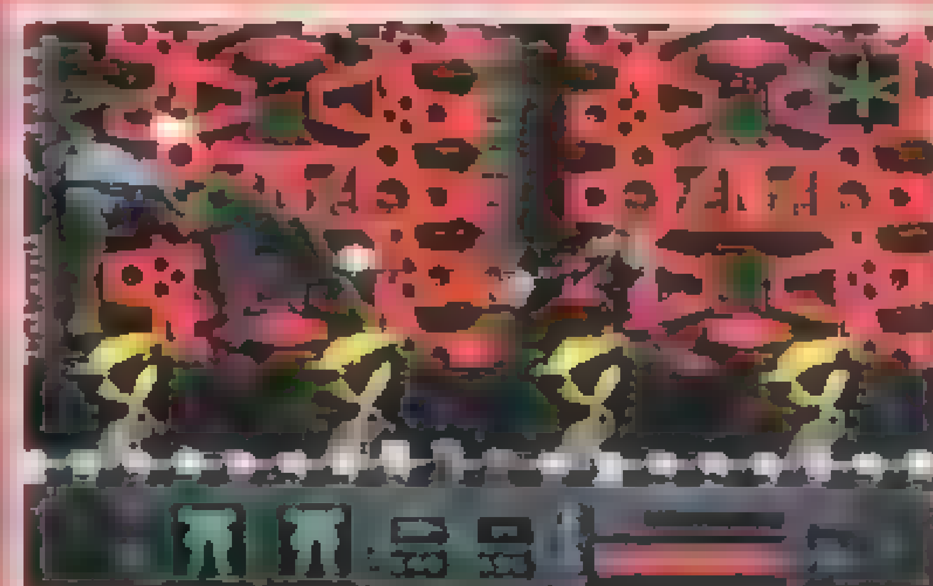
坦克形狀的機器人PBT-2500，是帝國大戰後期的主力裝甲部隊，厚重的裝甲是其最大的特色，但相對的速度便成為此機種的最大致命傷。

















提供完全攻略密技，絕對不再使您有過不了關的遺憾！

英雄無敵

HEROES of Might and magic

中世紀の風 英雄の野望

本格古典派極正統角色扮演之作
來自魔法門的一個純英雄式故事

- 瑰麗無比的SVGA畫面。
- 龐大而意想不到的地圖探險。
- 由電腦操縱的詐砲敵人四方湧來。
- 奔走八方的征戰，包括計策性的佔領、面對面施法及強硬的攻城戰。
- 數不盡的怪物充斥路途，您要一一鏟除殺盡。
- 您扮演的是一城之主，控制城中戰鬥人口的多寡將是征戰唯一憑藉。



動腦世界

NEW WORLD COMPUTING, INC.

UNALIS

飆售中



卡曼契



飛 狼



大戰

WEREWOLF

COMANCHE

小 心 !

最 好 的 朋 友，即 將 成 為 你 致 命 的 敵 人

收 拾 起 你 毛 骨 聳 然 的 顫 抖，緊 握 住 冰 冷 的 操 控 握 把，
最 殘 酷 的 作 戰 即 將 開 始





- 超過一百個全新攻擊任務
- 可組成攻擊部隊，八人同時上線
- 首創兩片CD裝
- 同時擁有飛狼及卡曼契程式
- 透過數據機或網路可連線駕駛不同戰機對決
- 利用Voxel Space圖形引擎比一般3D遊戲細膩五百倍
- 硝煙、爆炸生動的水紋及倒影再加上濃霧宛如原景再現







NOVALOGIC

松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL

UNALIS

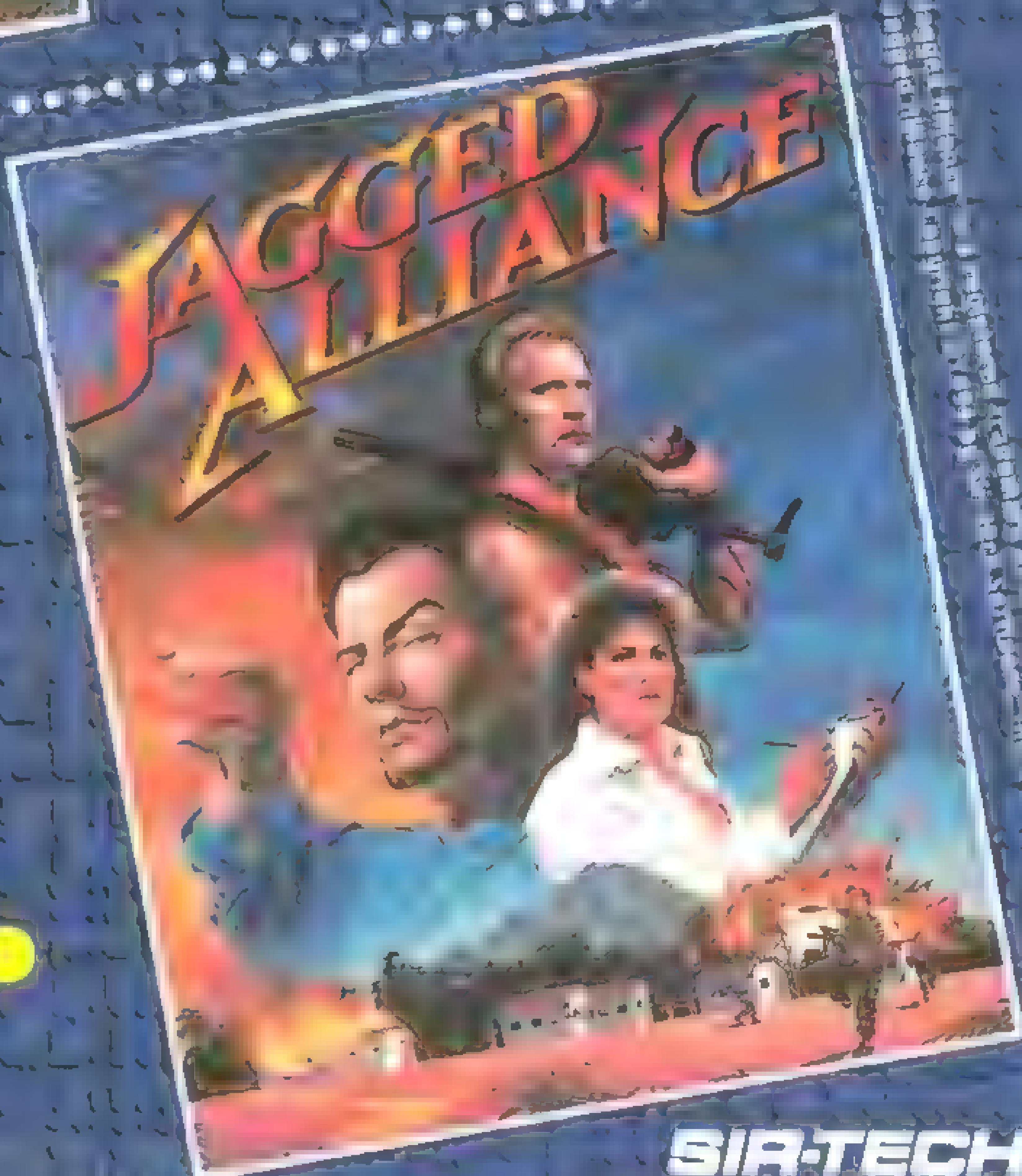
Lords of the Realm

英倫霸主

完全中文版



- 在西元一二六八年與五位領主爭奪英國王位
- 詳盡的經濟、人文歷史資料
- 運用有限的資源，設計出最具特色的城堡
- 掌握人心，鞏固自我地位
- 招募散兵游勇建立超強部隊
- 氣氛十足的音樂，讓玩者充份融入遊戲之中



玩家們，久等了

- 超越幽浮的華麗視覺效果
- 六十個不同屬性的傭兵
- 多線發展的動人劇情
- 超高的人工智慧

SIR-TECH

鐵血聯盟

中文版 即將登場

松崗電腦圖書資料股份有限公司

LucasArts Entertainment Company Presents

異星搜奇

DIG

超越銀河

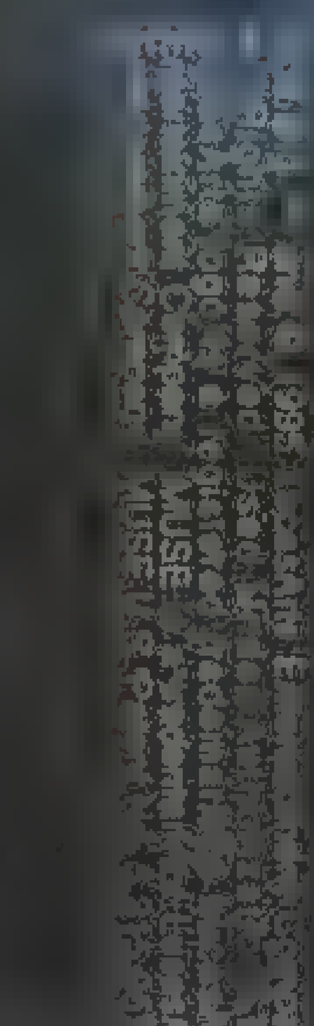
超乎超自然

超出人類的想像空間

最偉大的奧秘向你招手・・・

當隕石變成太空船，將三名太空人帶到一個神秘未知的星球上之後，那些超脫了原本的肉體形式，而以靈魂方式存在的異星人們，將揭開怎樣的一段故事呢？

- 當史蒂芬・史匹柏遇上喬治・盧卡斯，可能性變得無限大！
- 由數個工作小組以長達五年的開發時間製作完成
- 簡易的操作介面、精彩的全螢幕畫面
- 由ILM科技[illegible]





汽車大亨

建造自己夢想中的汽車王國！

中文版

DETROIT

給你一百年，給你一家大公司，給你充足的經費及一輛汽車的原型圖，你是否有足夠英明的領導，來研發最新的科技、制訂合理的價錢，並尋找大眾的喜好，保持領先的利潤，但別忘了，你還有其他的競爭者喔！

特點：

- 九種不同的車輛，包括了跑車、豪華車、四輪驅動等
- 在引擎、煞車、[illegible]系統、[illegible]部系統等方面研究[illegible]的科技
- 與三名競爭者一同競賽
- 在1908年到2008年之間以回合制方式進行商業模擬
- 相當簡便的操作介面
- 提供modem連線功能，並可由印表機印出報表
- 包含一本記錄汽車歷史的[illegible]



Impressions

烽火沙丘

FRONT LINES

中文版即將推出

敬請期待

現在是公元2020年，在這新世紀的開始，面臨了人類古老的問題：戰爭。

在未來你將擁有雷射武器、氣墊式坦克等強大武器裝備，但你是否有能力指揮它們，來贏得勝利呢？歡迎您在這回合式戰略遊戲中，設計屬於你自己的戰役，在雪亮的[illegible]美的音效中進行戰鬥。

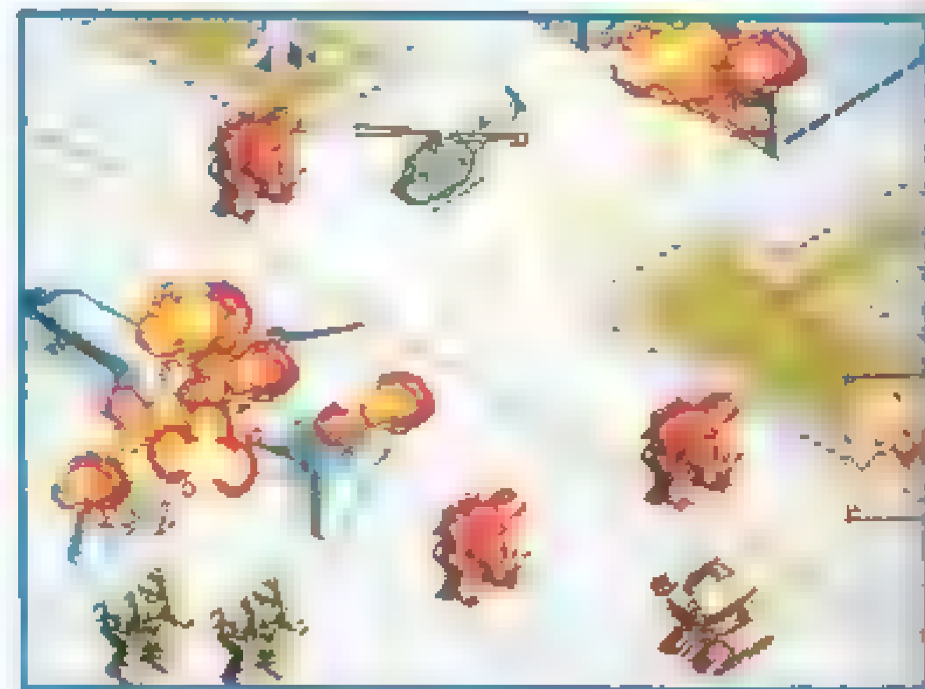
在這個標準戰爭型態的遊戲中，擁有另一套全新的標準

特點：

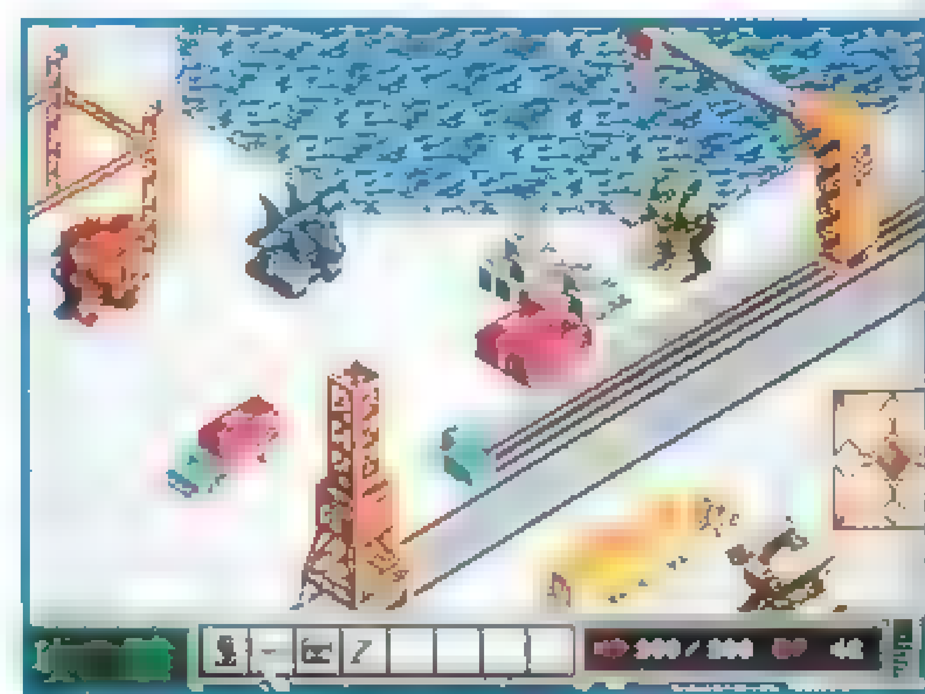












終極任務Z

□玩家可自由更換機器人的各個部份，包括機體、手、腳、武器等，經過排列組合後可產生出近萬種各具不同特色的機器人供玩家指揮、調度。

□畫面上所見的大部份東西包括汽車、高樓大廈、樹木、油桶、路面、橋梁等都可以轟炸，絕對的逼眞、痛快，讓您體會眞正的世紀大戰。

□火光衝天、煙霧迷漫以及佈滿拒馬、鐵絲網、鋼板、障礙物、彈坑的戰場畫面令您有如身歷其境的感受。

□全螢幕表示的戰場畫面，視野廣闊、捲動流暢、絕不拖泥帶水浪費時間，絕對立體、絕對暢快。

□多層式的４５度角視野，立體感十足。

明日之星

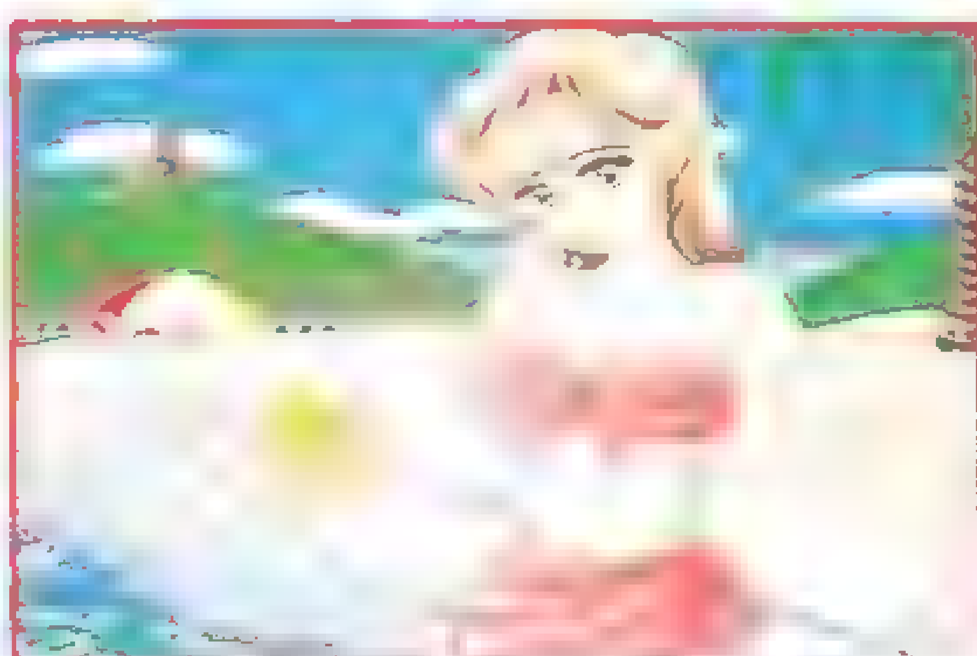
- 中文版美少女偶像明星養成遊戲。
- 數百枚細緻的高解析度美少女畫面，清純可愛、賞心悅目，值得您珍藏。
- 帶領玩家體驗演藝圈燈紅酒綠、酒醉金迷的花花世界。
- 多線式發展，數十種不同結局，耐玩性高。
- 採用圖像式選單及滑鼠控制，操作簡單容易上手。









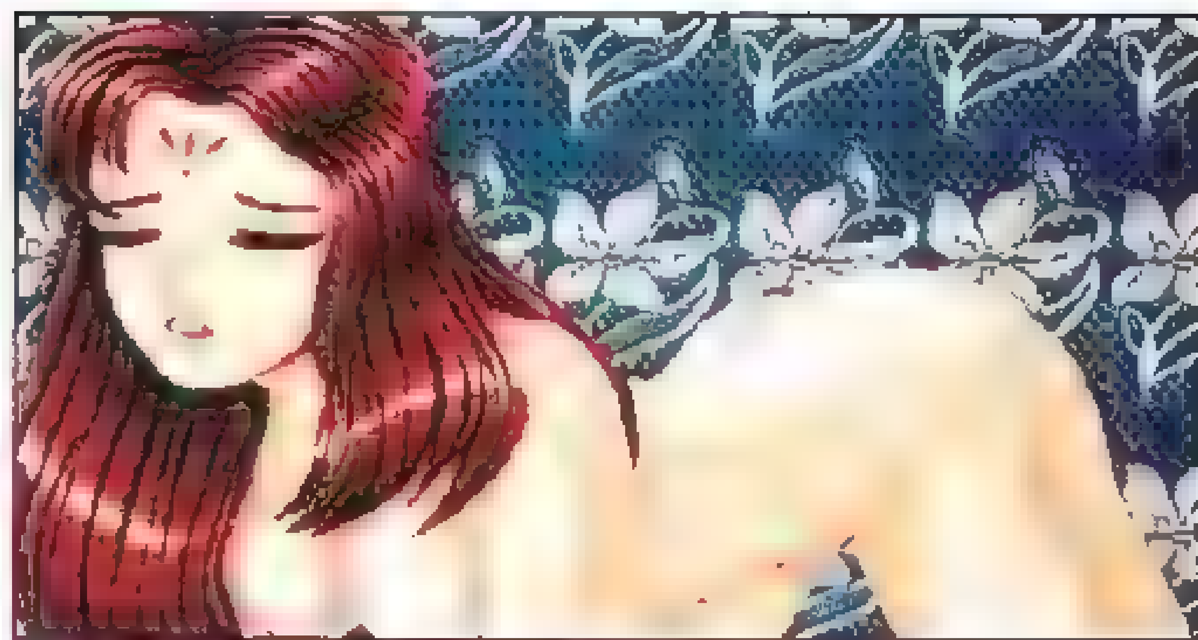




鷹揚資訊 台北市昆明街222號11樓 電話:(02)3890620 傳眞:(02)3890664
YING YANG INFORMATION 郵政劃撥18411570 户名:鷹揚資訊有限公司（請註明遊戲名稱、姓名、住址、電話）

夢幻天使

最唯美浪漫的戰略遊戲，年底激情上市



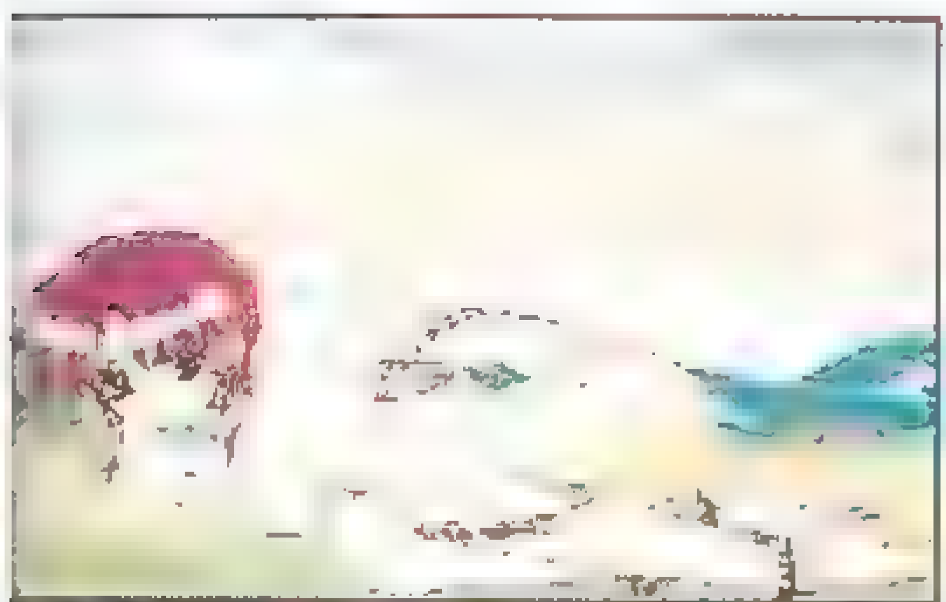
最激情、浪漫的羅曼史！



最變態兇殘的虐待手法！



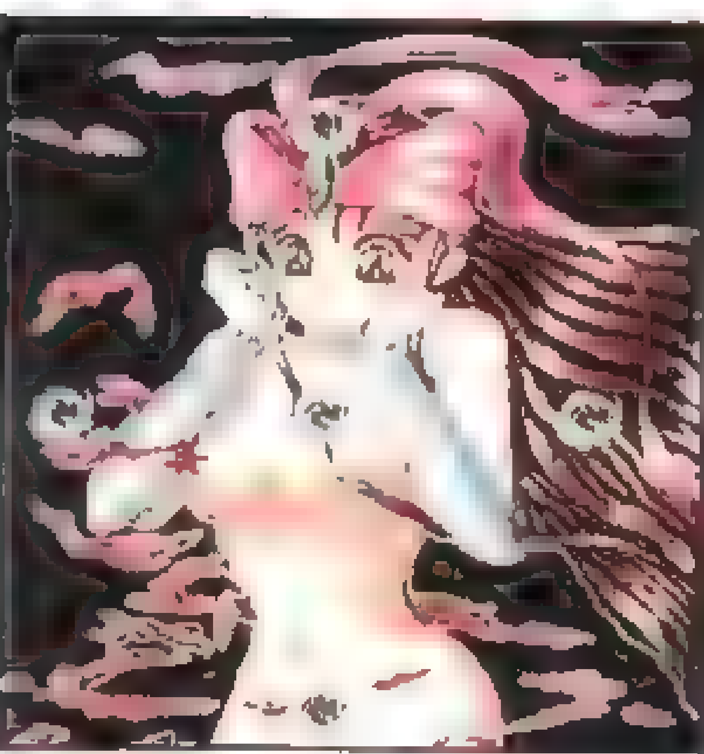
最兇殘、變態的敵人角色



到變態惡人欺負的無辜少女！



、殘暴的魔鬼使

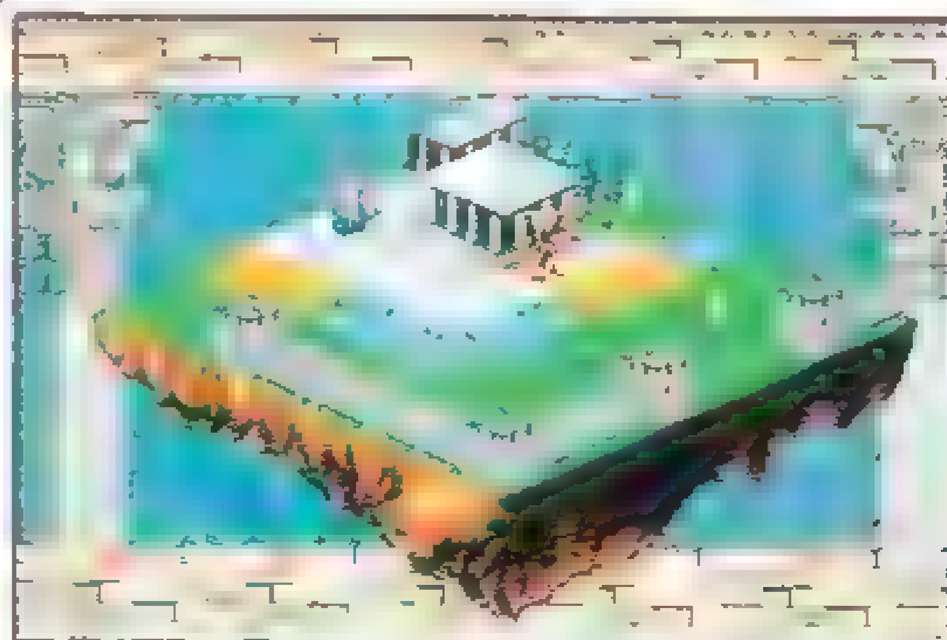


新　色系　魔法攻擊！

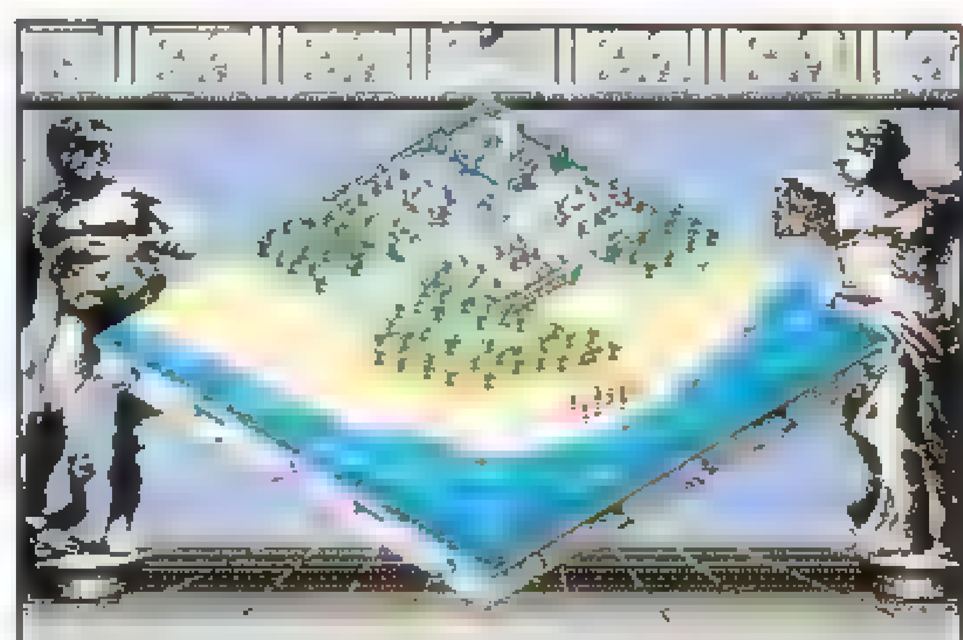
限18歲以下請勿購買



最可愛、熱情的美少女戰士



最精緻細膩的立體戰場地圖！



最逼真立體的戰場地圖模型！











宇宙曆796年
廣大遼闊的銀河系，已變成猛烈衝突的銀河帝國與自由行星同盟之間
毫無結果般的戰場。
帝國軍年輕的軍事天才萊因哈特，
以及同盟軍「不敗的魔術師」楊威利。
在這兩大正義之師的激烈交戰下，
銀河系的四周已被名爲野心的火燄所燃遍。
「銀河英雄傳說IV E X」正是要毫無遺漏地，
重現一場又一場激烈悲壯的銀河戰役。
可以稱的上達到這個系列最高峰的模擬策略遊戲。
它是部以廣大的銀河系爲舞臺，
多方面指揮個性豐富的登場人物，進行戲劇性的戰鬥。
到底是要將銀河系毀滅，從此
還是與它一起
[illegible]

這裡的悲傷，比宇宙的漆黑還要濃烈
這裡的希望，比宇宙的光輝還要明亮



微波軟體 TEL:(02)2323670 FAX:(02)2323671
台北縣永和市福和路139號11樓之2

SPACE WAR SIMULATION

銀河英雄伝説 IV EX

和前作根據田中芳樹原作的暢銷小說「銀河英雄傳說」所製作的個人電腦遊戲「銀河英雄傳說 II SP」比起來，這次導入了新的操作系統，以強化過的嶄新姿態隆重登場！！

■不只是重現銀河帝國與自由行星同盟的戰爭，[illegible]個第三勢力的存在，由[illegible]，或是分裂成[illegible]，[illegible]多同時有四個勢力存在。

■在「銀河英雄傳說 [illegible]」裡，玩家可以[illegible]的角度[illegible]所有的[illegible]，[illegible]，玩家們在[illegible]進行選擇的[illegible]各角色[illegible]主角，所有登場人物的都有階級[illegible]，[illegible]可以隨著功績而晉升。另外，因為依據職務與特殊技能的差別有限制能夠選取的指令，而且晉升的程度會有越來越多的指令可以執行，充份利用一種真人實演的要素，對不同的角色都可以移入更多的感情。

■戰略方面，因為可以在主要星系上建設駐留基地，並且派駐艦隊與提督，因此有必要視狀況配置人員。另外，追加了運輸規則，使物資的供給對戰術會產生影響。

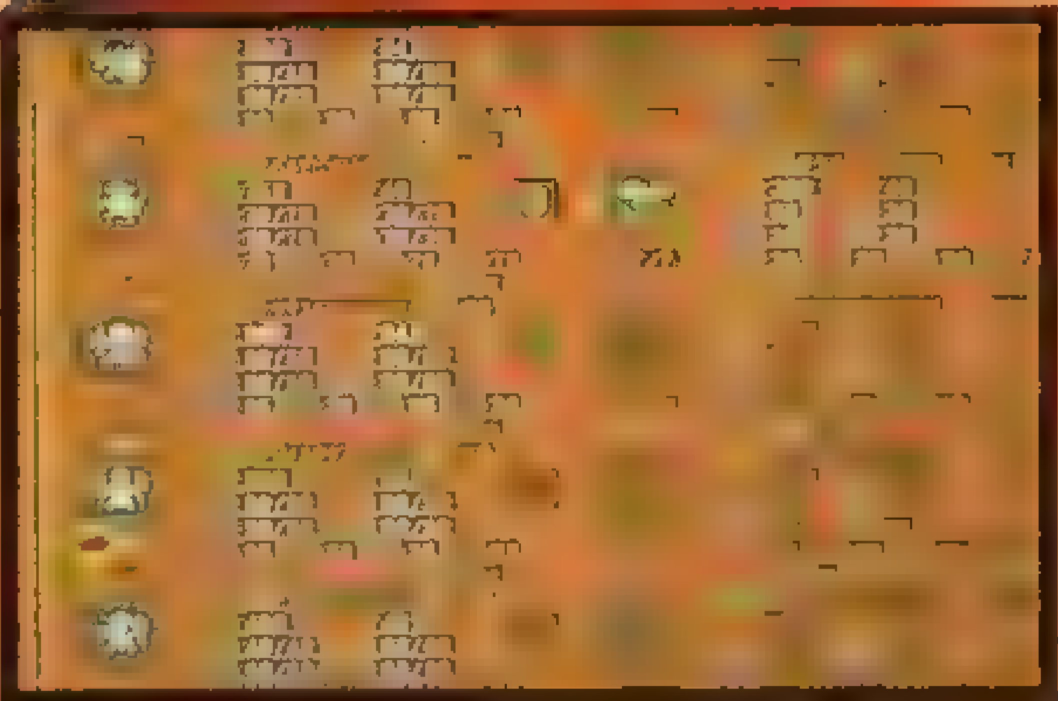
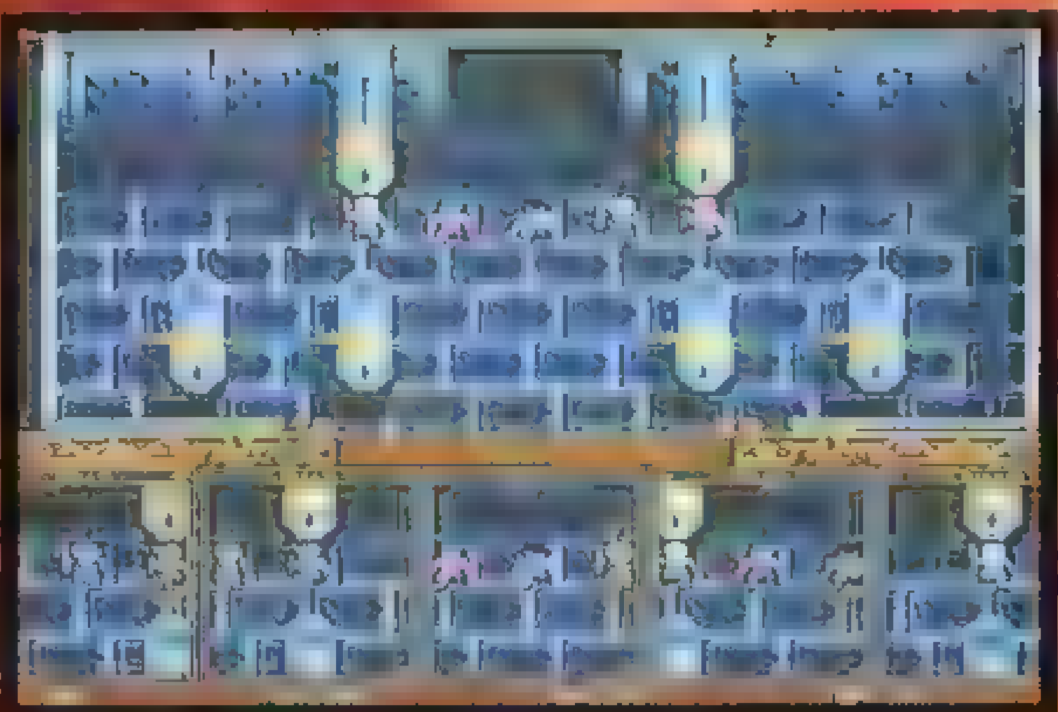
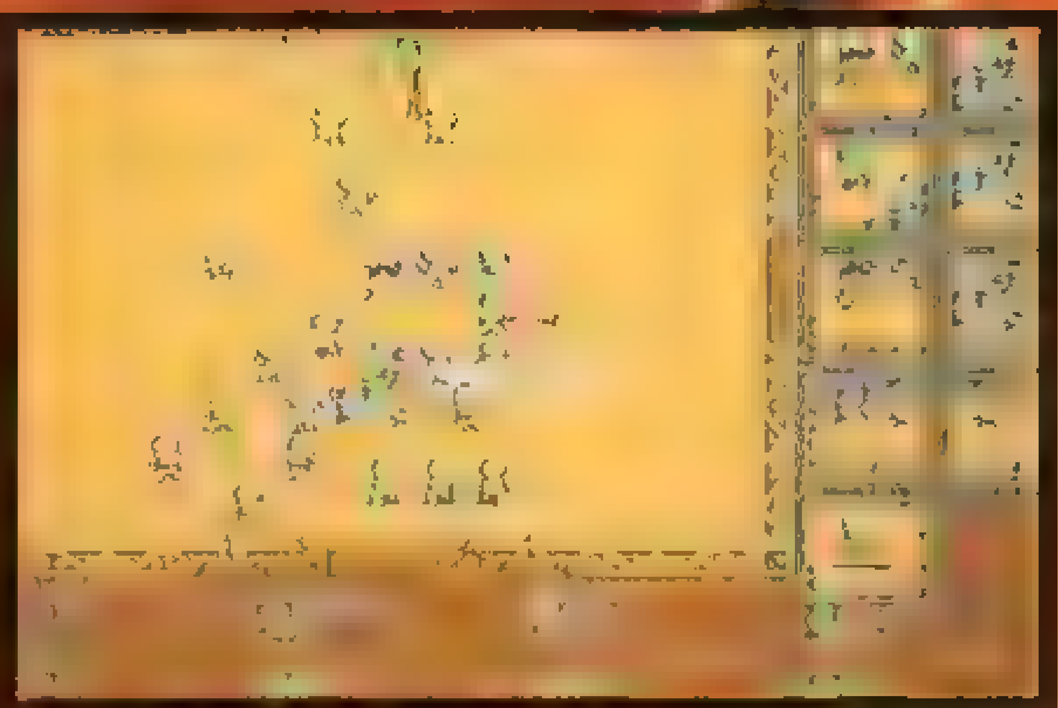
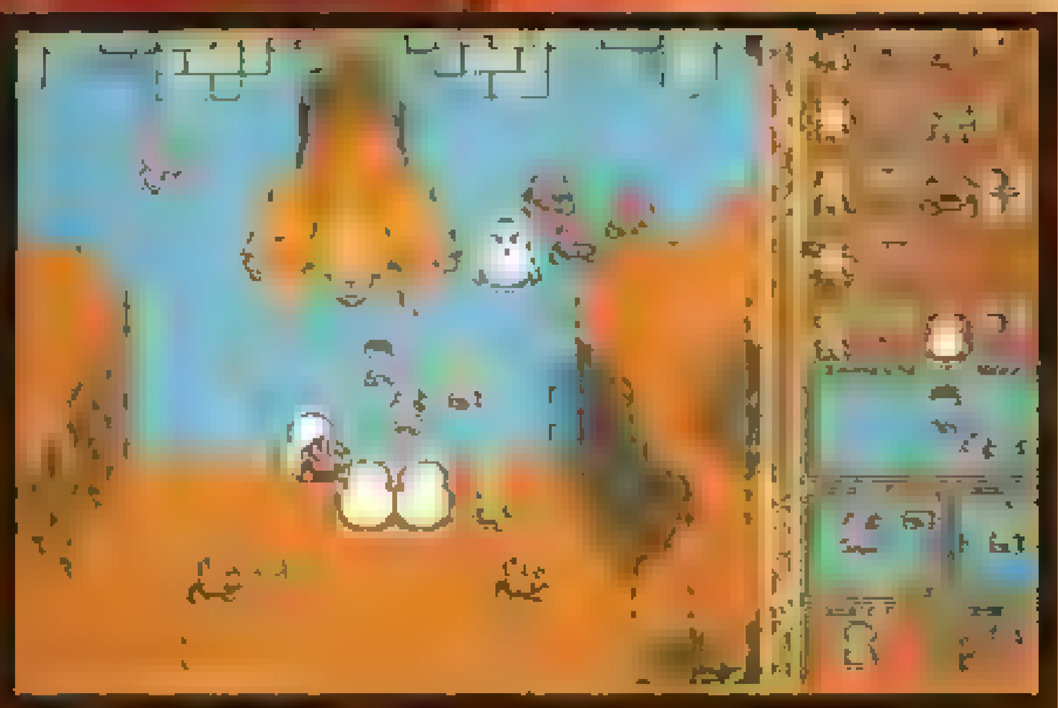
■戰術方面，必須下令空戰隊出擊以確保宇宙制空權，還有通訊干擾，與配置雷神之鎚及處女的首飾之類巨砲的行星要塞作戰等等，各種多樣化的內容。

能不能發揮「常勝的天才」或「不敗的魔術師」的[illegible]理想與野心而強行發動的政變會成功嗎？還是能夠以敗軍之將終老一生呢？這些都要看玩家們的手腕來決定了！

系統需求

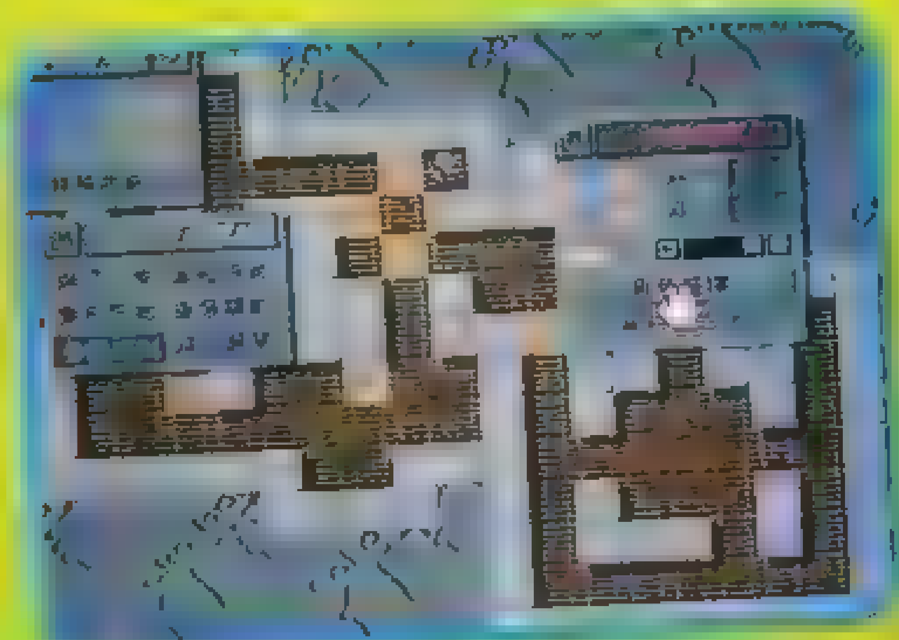
- IBM PC 386SX-16以上及相容機種
- 4MB RAM 及EMS 驅動程式
- 1.44MB軟碟(磁片版)或光碟機(光碟版)
- DOS5.0以上作業系統
- VGA顯示系統
- 滑鼠、硬碟必備
- 支援Sound Blaster音效卡以及LA/GS規格MIDI音源器

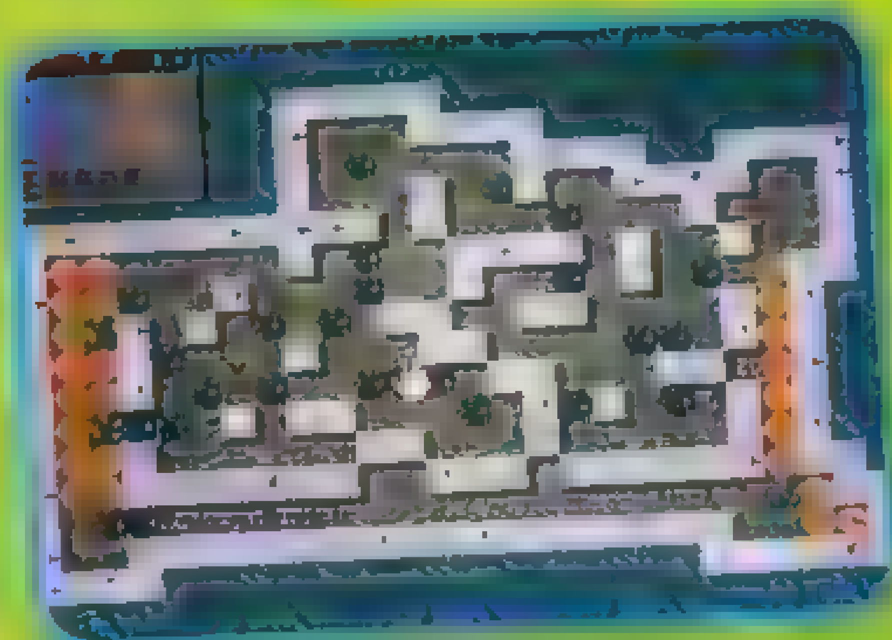

墮落天使
上有米迦勒率領的天界軍、
下有撒旦率領的魔界軍。
於是墮天使們的戰爭由此開始！

倉庫番 玩家總動員







熱力發售中！

徵選作品申請卡

◆徵選內容辦法：

- 凡本公司員工以外、購買本遊戲者均可參加。
- 徵選關數最多十關，為非抄襲的個人獨創作品。
- 剪下附於說明書上的徵選作品申請卡，詳細填寫後，連同附有 USER .STG\ .TRA\ .SYM等3個檔的磁片，及利用附在封盒中的徵選作品繪圖用紙所繪製的完整地圖，寄「大宇資訊倉庫番小組收」，並請附上「徵選作品申請卡」。
- 入選者每關可獲NT$500獎金，不論入選採用與否，作品恕不退還，敬請諒解；來件以郵戳為憑，逾期恕不受理。
- 本活動期間至1996年7 月底止，入選名單將分兩梯次公佈於1996年3 月號與9 月號的「新遊戲時代」、「軟體世界」雜誌廣告頁，及該季的軟體之星雜誌中，另外並以專函先行通知本人。

新風格文藝武俠角色扮演遊戲

仙劍奇俠傳



光碟版、磁片版
全省熱烈發售中！

仙劍奇俠傳不僅在畫面的處理極具濃厚的中國風味，連ＣＤ音源的音樂也頗具水準。劇中人物個性分明，遊戲的攻擊方式，無論是武器、劍術、法術都看的出設計者的用心程度。在國人自製的ＲＰＧ遊戲中可稱為極品，值得推薦。

太好了！「仙劍奇俠傳」終於出了！等了一年多．．．．祝：銷售量不斷突破！

'95.8.16

畫面好、音效佳．．．嗯、嗯、還有．．．這個．．．
封面畫的好．．．賣的更好！

1995.8.16.

單就遊戲畫面來看，雖然不算是超級華麗之作，但從人物造型、場景質感和各種配色來看，美工確實下了不少功夫，頗具實力。尤其仙術和聯合攻擊等招式的表現，都有很好的臨場感和美感，我喜歡！

總括來說，「仙劍」可說是國內近期的一部名作！以國內有限的市場能夠製作如此認真的作品，實在難能可貴。如果你希望國內ＰＣ　ＧＡＭＥ能夠發揚光大，除了善意的批評外，也應該有實質的支持，像「仙劍奇俠傳」這部作品，絕對值得我的支持，你呢？

AMIN.


大宇資訊有限公司　服務專線：(02)356-0955
台北市忠孝東路二段88號8F　TEL:(02)356-3567　FAX·(02)356-0969



LIZARDS MAN

兼具休閒及特殊用途的五術軟體

電腦鐵嘴二代

光陰魔術師



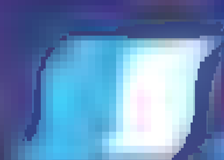
支援 Windows 3.1及 Windows 95中文視窗版

※功能特色：

- 這是一套完全視窗化的操控，只要您會基本Windows 操作，便可立即使用，是最符合人性化的介面設計。
- 在實質的應用面上，可幫助您產生中、西式電子萬年曆，利用電腦運算處理的結果，在經比較後，祂的精準度比市售的萬年曆書籍，更可靠；並可在列印出來後，成爲一本精美的萬年曆書冊，甚至做爲書商排版之用。同時提供【血型星座分析】、【宮度式算命術】、【袁天罡秤骨神數】及【鬼谷算命術】等術法之評論，更包含多本古經文的【八字評斷】及【日干支斷婚姻】等之應用。
- 無等待即時換算顯示，可推從民國前36年到120年間的陰陽曆數、四柱(八字)生肖、星座及星期數等等。



- 專業的季節性及區域性之時差調整，祂特別適用於台灣地區的節氣換算，是有別於以往所用之北地方的經緯節氣換算結果。
- 配合上中下三元花甲年數之設計概念，可讓您同時開啓 180個觀視窗，每個觀視窗皆有編輯、儲存及列印等功能。尤其提供了一個貼心的資料庫管理環境，可讓您記錄周遭親戚朋友的生辰資訊，或幫喜愛蒐集特殊生辰八字的同好，做爲快速檢視用途。
- 這是一套兼具休閒娛樂及特殊用途的工具軟體，您將可利用以上功能創造出一個屬於您個人的五術世界。



大宇資訊有限公司

台北市忠孝東路二段88號8F TEL (02)356-3567 FAX (02)356-0969

服務專線：TEL (02) 356-0955

龍門防毒系統

最佳掃毒與解毒的專家

一次購買，終身保固，永久免費更新

可支援DOS，Windows，DESQ等多種作業系統





NCSA CERTIFIED

★國際電腦安全協會認證合格★

功能特色：

★可精確辨認各種病毒名稱及相關版本。

★線上病毒資料庫檢索，可立即提供病毒類型性及其感染途徑。

★內建中文操作介面，不需中文系統即可執行，操作最容易。

★在單機下可掃描網路上的磁碟機，並可直接掃描 ARJ、ZIP、LZH⋰等九種壓縮檔案，方便個人、INTERNET及 BBS檢查所傳回之檔案。

★ONLINE HELP 全中文線上輔助說明，使用上最方便。

★利用最先進之技術達到快速而且精確之掃描模式。

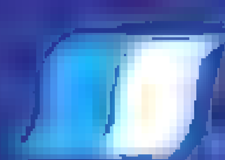
★可掃描與清除各種類型之病毒：檔案型、開機型、複合型、隱藏型、記憶體長駐型等病毒及最新之變體引擎，病毒產生器所製造的多形病毒。

★最方便的更新途徑，免費透過 BBS資訊或從大宇出版的遊戲中取得防毒碼。

★可偵測超過 7508 種病毒，並且有效清除1000以上的病毒，並不斷地增加中。

★經由挪威、馬來西亞、中華民國、美國、德國、法國、新加坡等國的防毒專家共同努力，研發出最先進的防毒軟體，並通過最權威的國際電腦安全協會(NCSA)認證合格。

系統開發公司 NORMAN DATA DEFENSE SYSTEMS
總代理 雄振事業有限公司



大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL: (02) 356-3567 FAX: (02) 356-0969

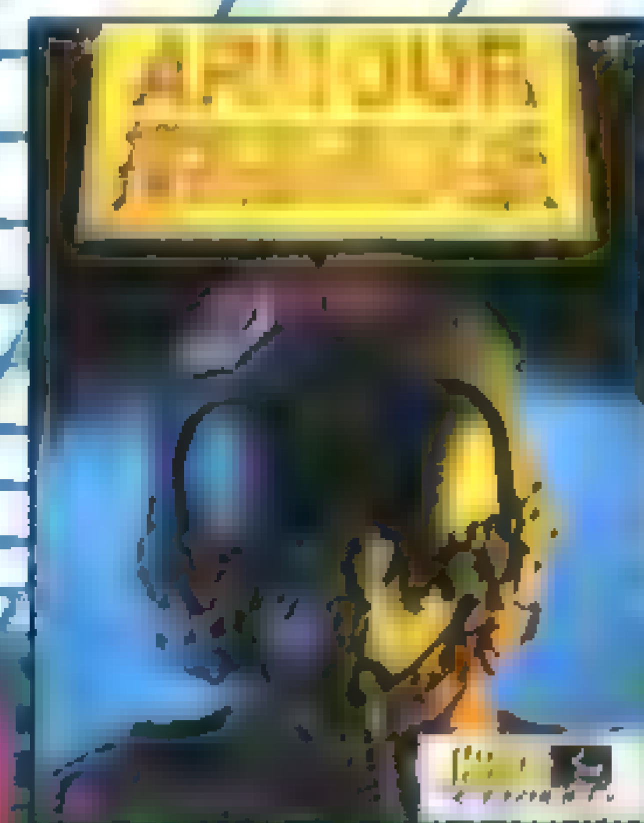
ARMOUR 捍將防毒系統

美國國防部現役防毒軟體

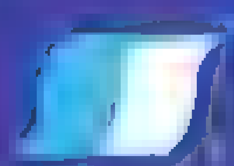
【捍將防毒系統】通過美國國防部最嚴格的要求，並指定購買高達 150 萬套，現在您即可擁有與美國國防部相同的保障。

經由挪威、馬來西亞、中華民國、美國、德國、法國、新加坡等國的防毒專家共同努力，研發出最先進的防毒軟體，並通過最權威的國際電腦安全協會（NCSA）認證合格。

NCSA CERTIFIED
★國際電腦安全協會認證合格



- ★長駐偵毒模組最先載入系統中，能線上自動偵測並清除長駐型及開機型病毒，正確移除且不阻礙系統[illegible]。在 WINDOWS 下長駐偵毒模組仍可正常運作，並可預定掃描時間。
- ★可掃描超過7500隻以上的病毒，並有效清除1000隻以上的病毒，且不斷增加中。
- ★超強電腦保全功能：
  開機磁區守護程式：開機後立即比對開機磁區，確保系統正常運作。
  偵除未知病毒程式：偵測並清除未知型病毒，恢復檔案中毒前的原貌。
  緊急救援系統程式：當硬碟因故無法開機時，可利用緊急救援開機磁片恢復硬碟分割表、CMOS、開機磁區等重要資料，全中文顯示，不再因不懂英文指令而毀壞硬碟。
- ★解毒程式含專能開機引擎，可清除任何已知及未知的開機型病毒。
- ★可掃描或清除檔案型、開機型、綜合型、隱藏型、WINDOWS 的病毒、記憶體長駐型及最新的變體引擎和病毒產生器所製造的多形病毒。
- ★在單機下可掃描網路上的磁碟機，並可直接掃描 ARJ、ZIP、LZH 等九種壓縮檔案，方便個人、INTERNET 及 BBS檢查所傳回之檔案。
- ★精心設計的中英文操作介面及線上輔助說明，讓您使用更方便。
- ★線上中英文病毒資料庫檢索，立即顯示病毒種類及其感染途徑。
- ★可從大宇公司新的遊戲或透過 BBS，免費方便取得最新的防毒碼。



大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL (02)356-3567 FAX (02)356-0969

系統開發公司：NORMAN DATA DEFENSE SYSTEMS
RE SOLUTIONS M SDN BHD
總代理 [illegible]事業有限公司

玩GAME既可追求速度的快感，又可腦力激盪，鬥智鬥反應！
現在行動！加入超級玩家陣營，做個永遠的贏家！

超級玩家雜誌

「超級玩家」一本嶄新、玩家必看、本土化最深的玩家快訊，一本抵三本，手握「超級玩家」讓你神氣十足，成爲最酷的電玩迷。

徵求長期盟主

訂閱一年12期1200元
1996年1月15日前訂閱者：

優惠價只要980元

超級玩家俱樂部招募會員

1996年1月15日前入會**1300**元

會員獨享：

1、超級玩家雜誌一年12期，價值1200元。
2、參加各類型的電玩活動，讓你成爲最酷的玩家，以下是1996年的活動預計時間：

2/8-2/12	台北電腦育樂多媒體展
3/2-3/6	高雄電腦育樂多媒體展
4/4-4/7	台中展覽活動
7/1-7/5	台北展覽活動
8/23-8/27	台中展覽活動
10/15-10/27	台南展覽活動



3、BBS站（透過電腦網路與電玩同好聊天）。
4、星星卡（用電話與電玩同好聊天的好方法）。
5、台北士林電子商場超級玩家俱樂部消費折價券500元。
6、精彩遊戲光碟片，價值350元。
7、外加300元再送價值1900元的華威公司出品的太空總站休閒軟體（中文化BBS站上線軟體）

詳情請洽02-7527337阮瑋琪小姐／超級玩家俱樂部
劃撥帳號：18297433
劃撥戶名：三希資訊股份有限公司
◎雜誌如需掛號寄送，請再加掛號費一年150元。

98精品店

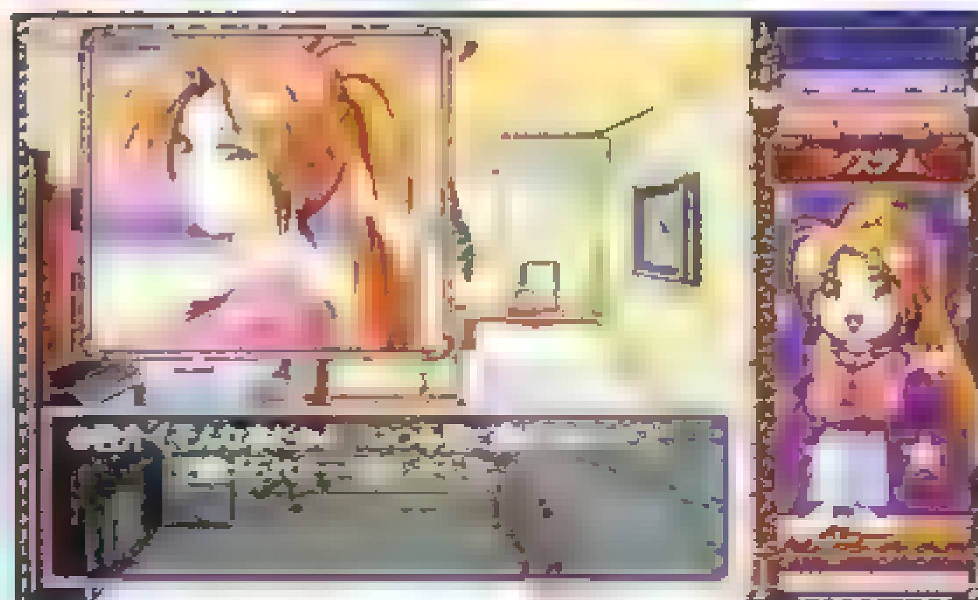
☆圖文：GRX☆

本期精彩內容

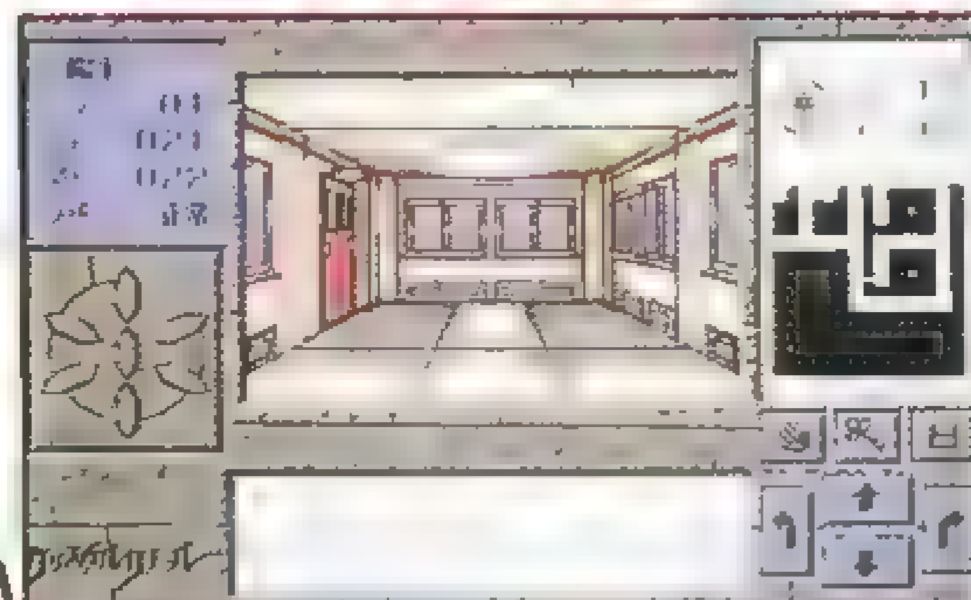
雷の戦士



リザレクト



逢魔の迷宮

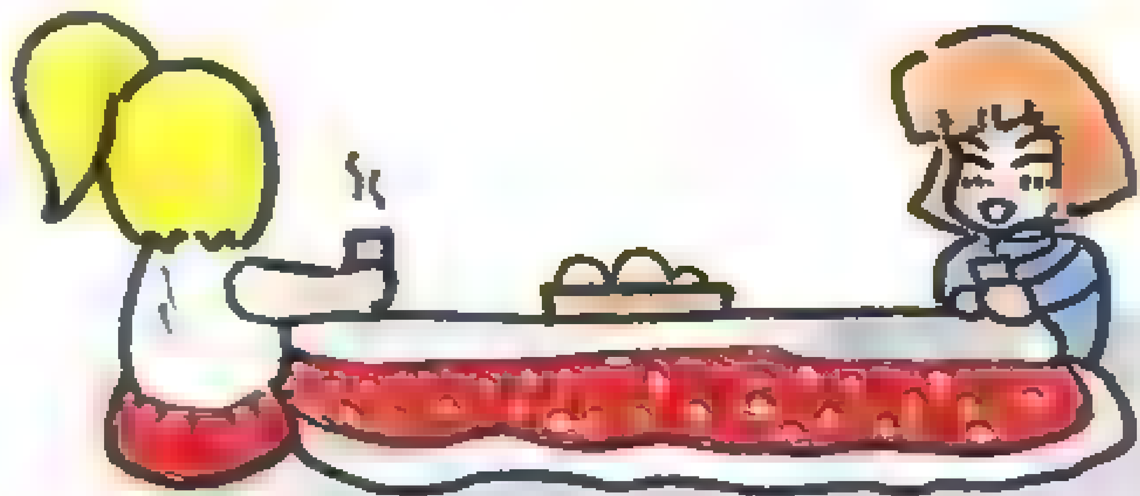


YES! HG



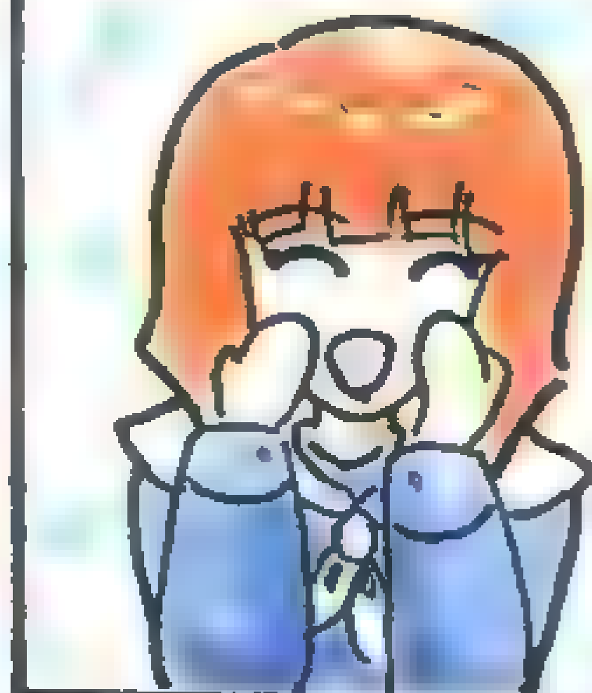
死霊の叫











當然，最重要的還是～



大家，明年再見囉！

98精品店

雷の戰士

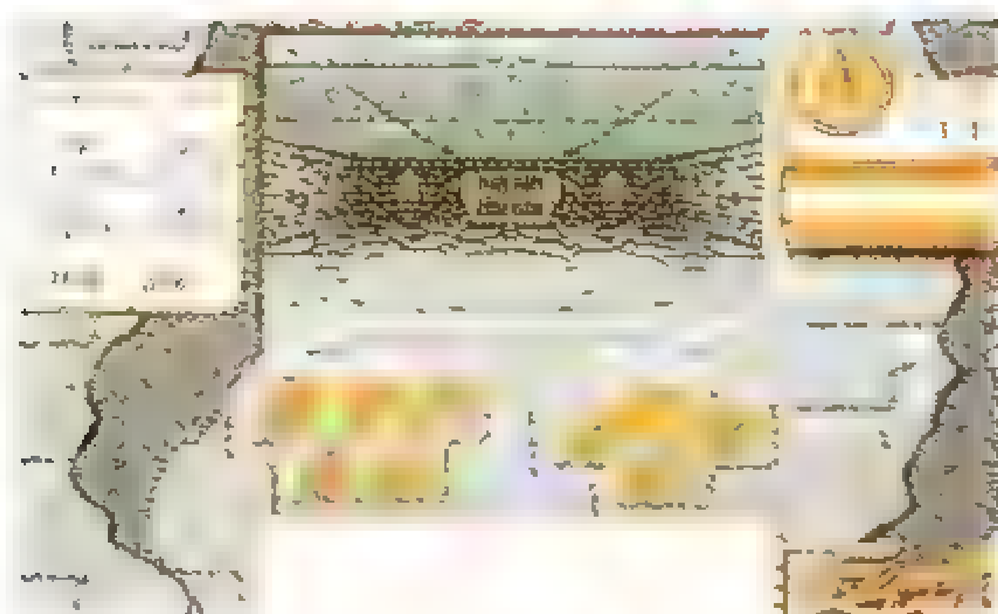
●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下 ●音　源：FM/MIDI 音源
●滑　鼠：專用 ●HDD：支援



▶是誰那麼兇狠，把妳打成這樣子的啊？



▲遊戲抬頭畫面



▲遊戲中的平面 3D 地下城

這是一款由 ZYX 公司所推出的美少女 RPG 遊戲。在類型上屬於平面 3D 式的地下城探索 RPG 。不過規模上並沒有一般美式 RPG 那麼大。

雷の戰士的劇情與故事非常簡單，就是一座地下城加魔王加一堆怪物而已。不過由於故事的主角是個女戰士，加上魔王也是女的，再加上一堆的怪物也都是女的。自然，遊戲中的 H 度就不在話下了。



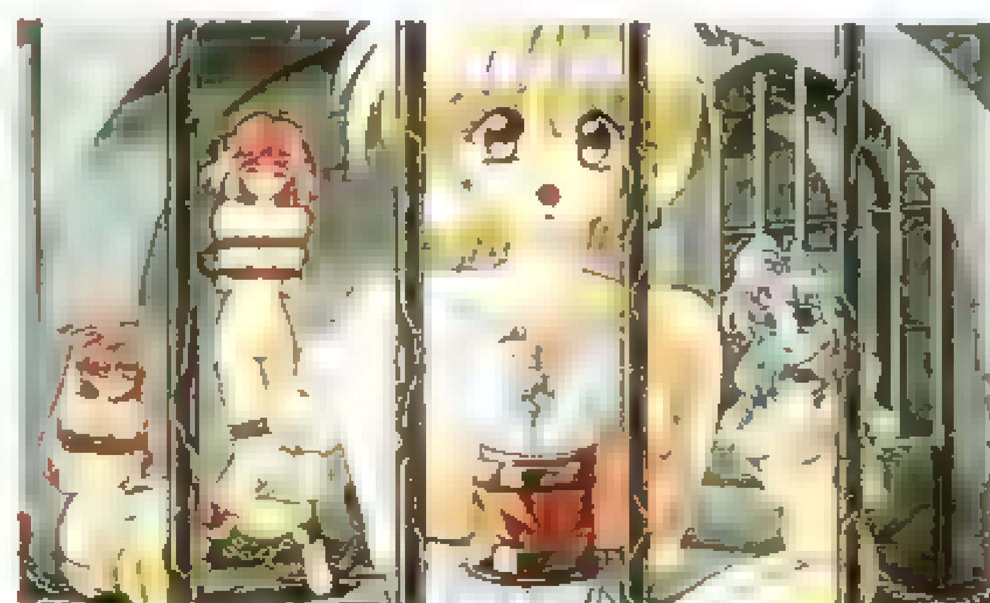
▲這便是咱們的女主角

▼遭遇到怪物囉！



其實，雷の戰士在某些方面倒是和 H 名作龍騎士三代有些許的相似。可以說沒有太大的創意。不過由於遊戲本身是以美少女當主打，其他部份也就睜一隻眼，閉一隻眼了。（畢竟，並不是每間公司都花得起大成本來製作 H 遊戲的。）

就整體上來說，雷の戰士除了在創意上較弱外，其他如圖形美型度，操作介面，難易度等，都可說表現得還不錯啦－就一個美少女遊戲來說。



▲魔王的傑作之一



▲呵呵呵！打到怪物了！



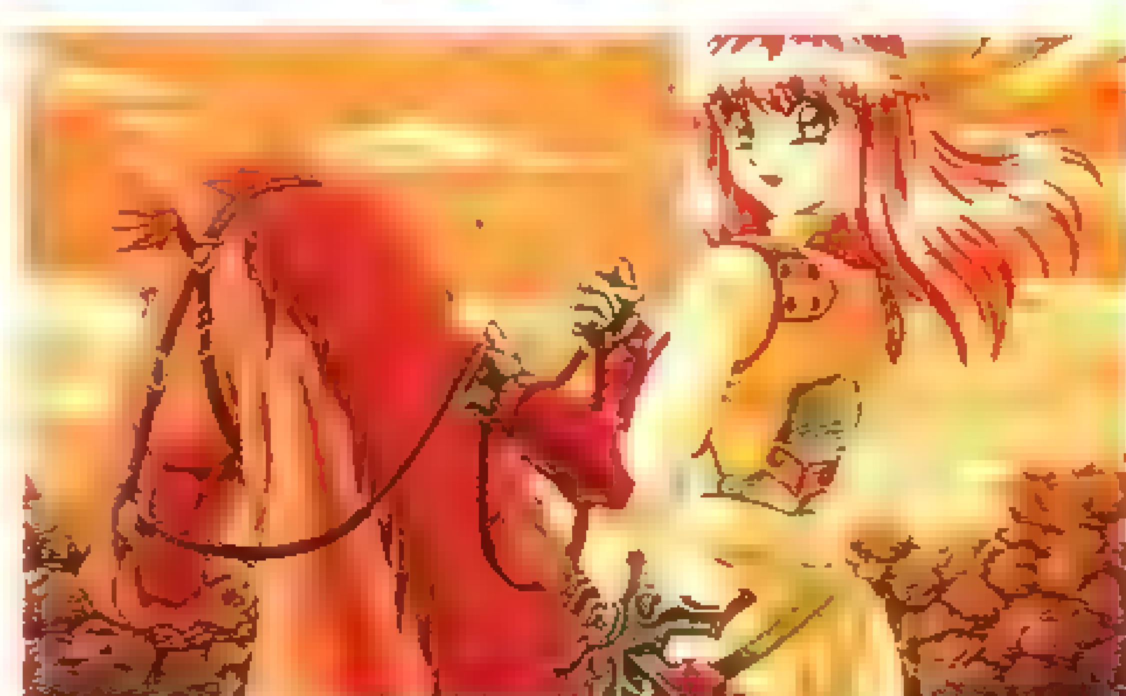
▲喂喂，妳太狠心了吧！



▲對決の一刻



▲終於重見天日了



▲BYE ！ BYE ！

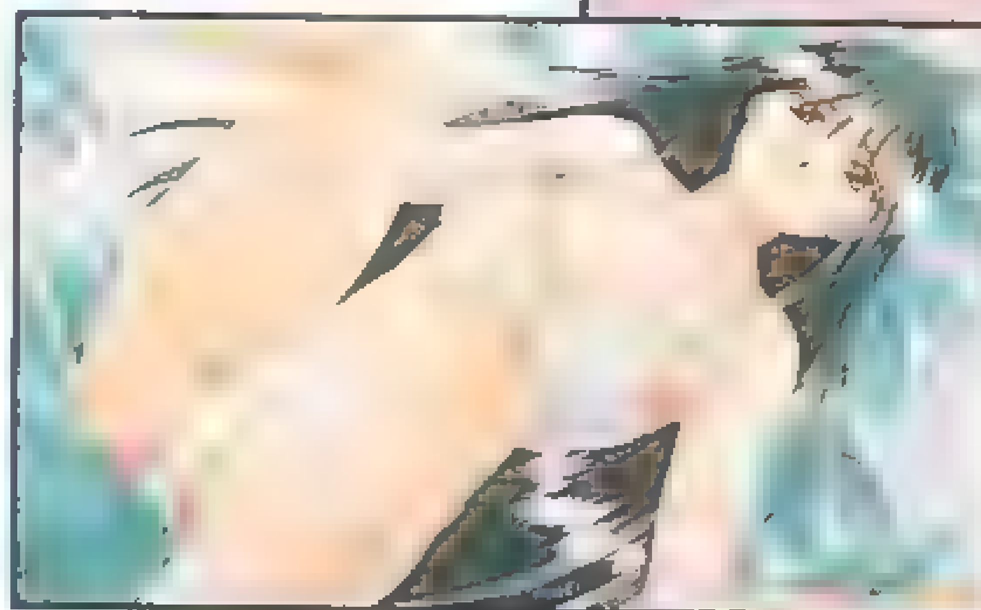
リザレクト

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下 ●音　源：FM 音源
●滑　鼠：支援 ●HDD：支援



▶遊戲的美型度讓人無話可說

▼天呀！心快跳出來了耶！





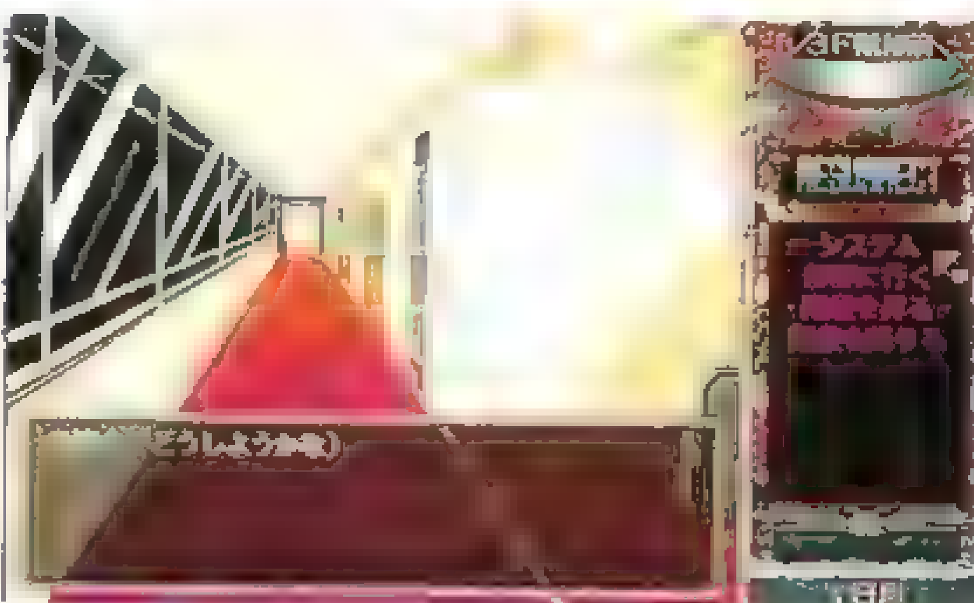
▼遊戲開始時的故事動畫

這款堪稱 H 滿點的美少女遊戲是由ルナーソフト所設計發行的。該遊戲不論是在畫面或美型度上都可算是一流之作（不信您自己看畫面嘛）。不過，遊戲內容可就是單調了些了。

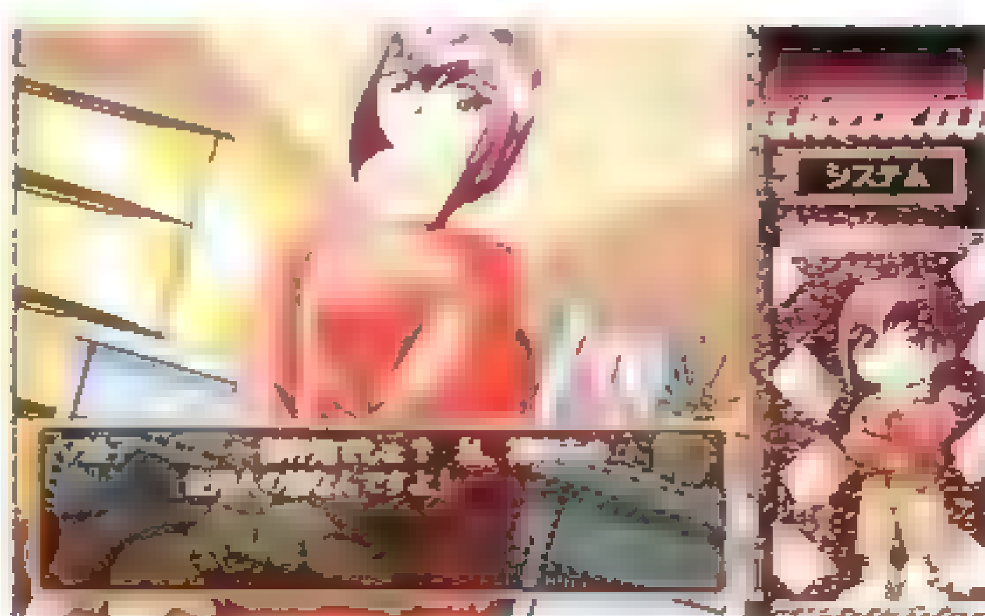
雖然リザレクト有著類似 AVG 式的談話介面，不過其形態上確是個道地的摸摸遊戲。雖然只是看圖摸點，但リザレクト可說是做到令人沒話說的地步了。一來是遊戲的美型度高，二來是遊戲中大量使用了小動畫的表現方式（摸哪裡動哪裡）。再加上細緻的畫風，相信玩家們不難瞭解リザレクト能獲得不錯的評價之原因了。



▲她便是幫助主角完成心願的天使



▲男生禁地－女子宿舍



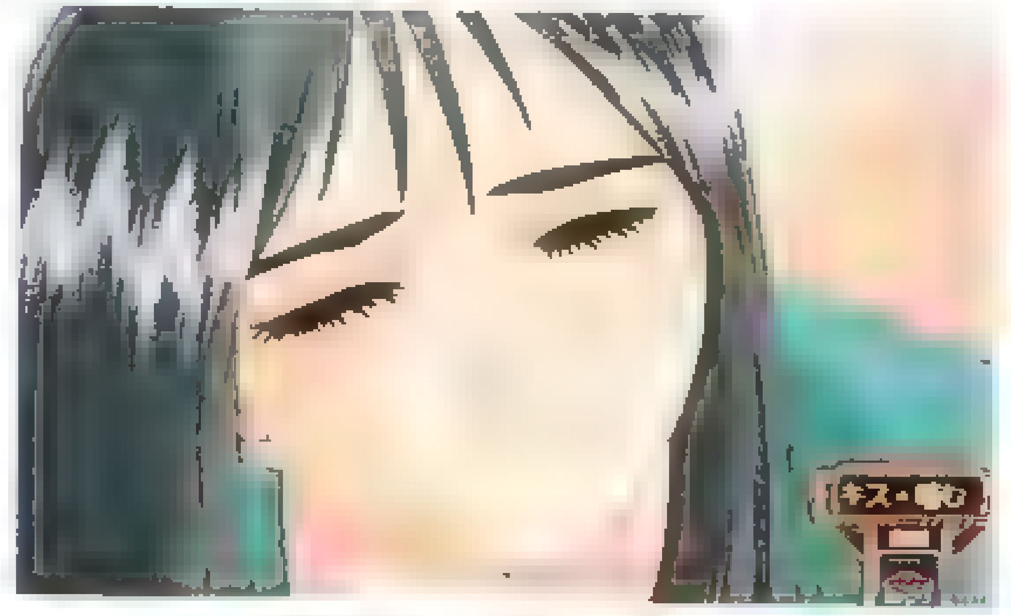
▲遊戲中的交談畫面



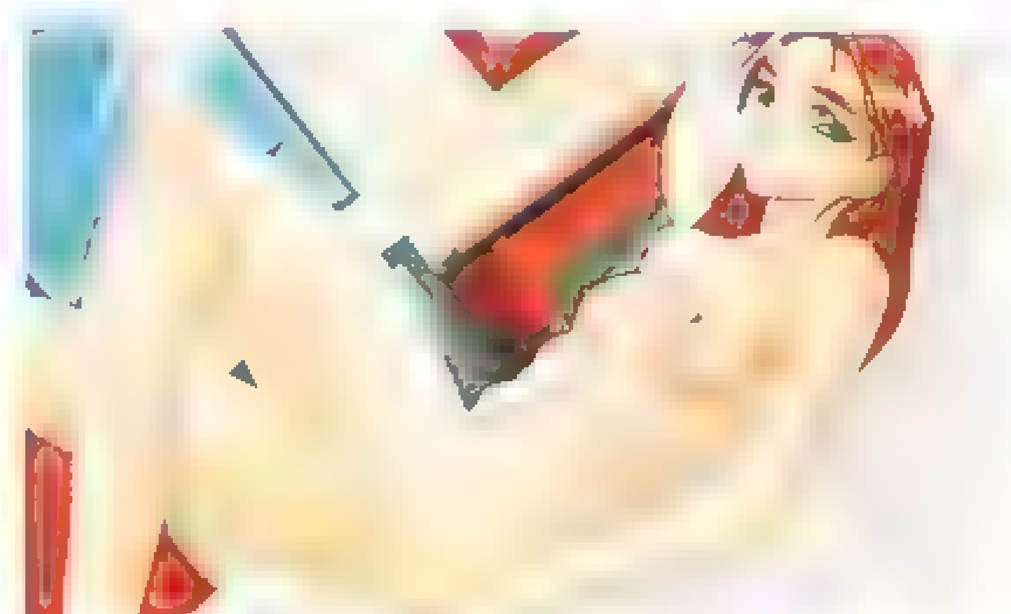
▲嗯，真的可以嗎？

▲嘻嘻，多無邪的睡姿啊！

不過有一點不得不提一下，那就是リザレクト的遊戲難度可不算低。由於遊戲中的摸摸介面相當複雜且繁瑣，這使得玩家要不僅要花上一段時間，還必須用點心思才能過關斬將。還有，遊戲中只提供了六個女主角。雖然每一個的圖量都不少，但總是讓人覺得少了些啊（以前介紹的摸摸遊戲有 24 個人的耶）。



▲多美好的一刻啊（雖然主角是被強迫的）！



▲…多說無益了

98精品店

逢魔の迷宮

●所須配備：NEC PC-9801 VM以下 ●音　源：FM/MIDI 音源 ●滑　鼠：支援 ●HDD：支援



▶被怪物襲擊的小女孩

▼這便是遊戲主畫面了囉！



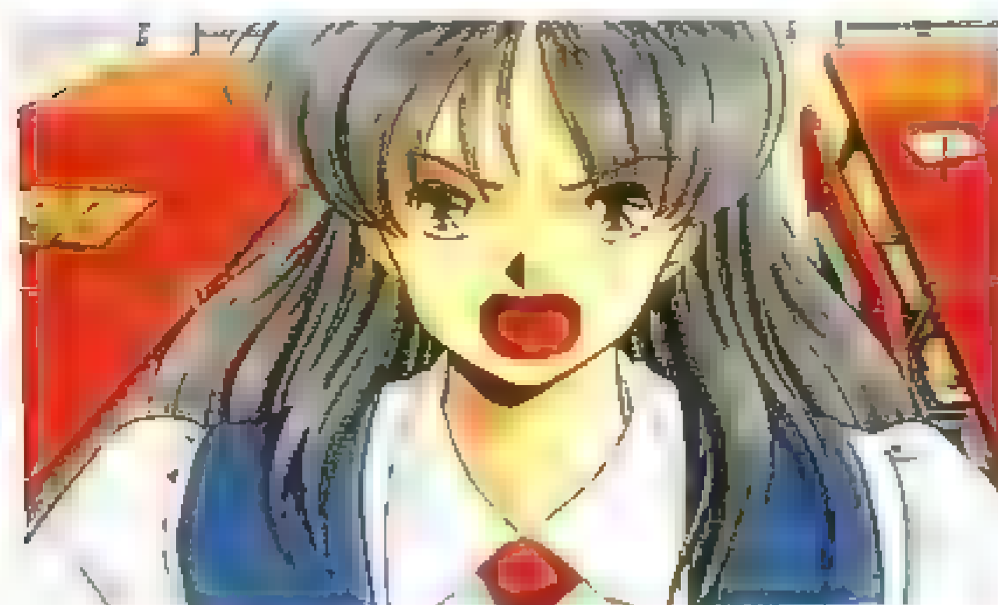
▲學校的保健老師



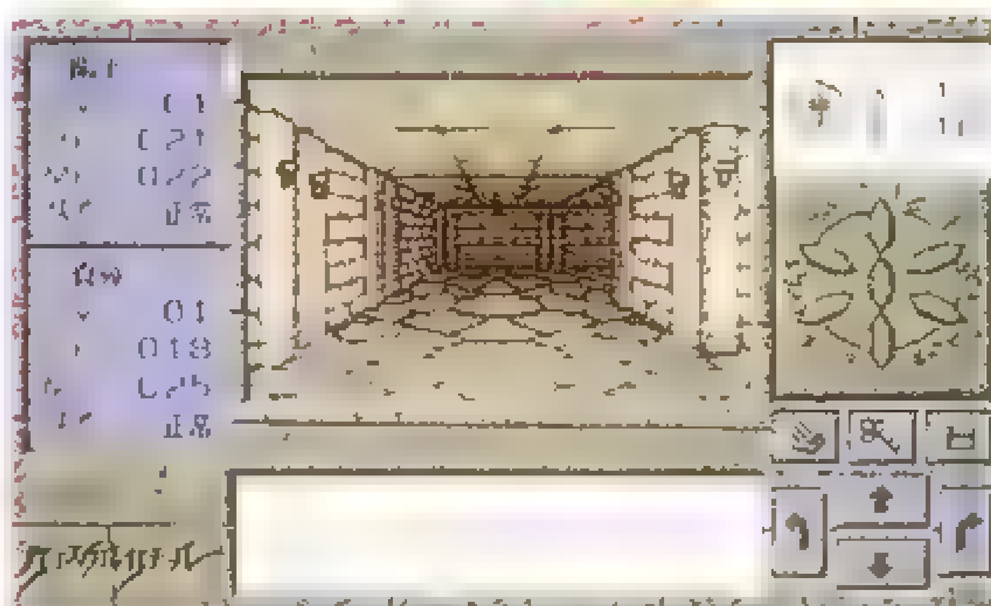
▲天啊！教室裡竟有傳送點

接下來要爲大家介紹的是一款由D．O．所推出的大部頭美少女 RPG 一クリスタル・リナール逢魔の迷宮。

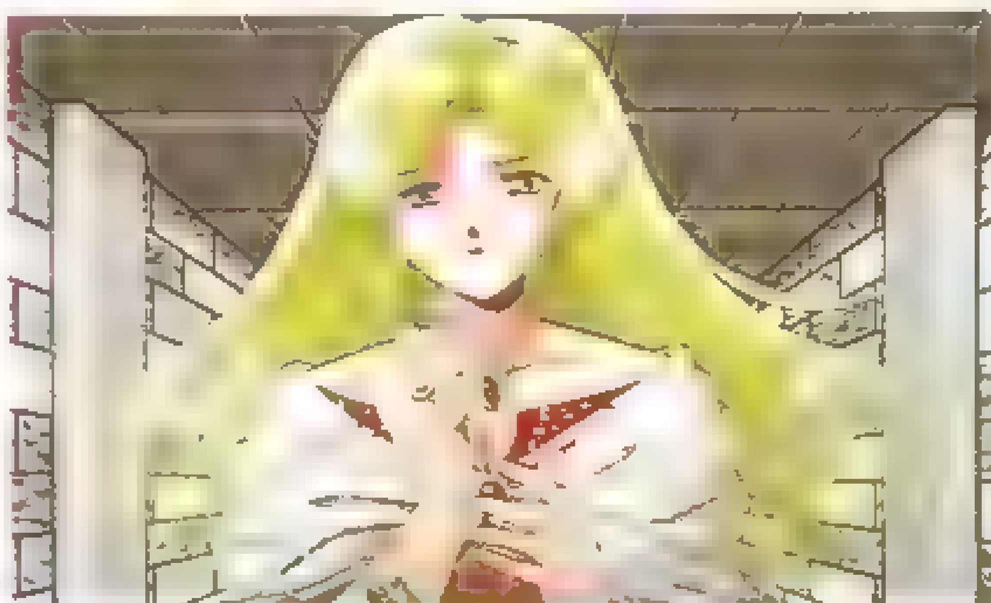
話說D．O．公司在美少女業界也著實可算是龍頭之一，所以，逢魔の迷宮不論是在畫面音效，或容量上，都可說是一個相當具規模的作品。尤其是在聲優（配音員）陣容上更是讓人驚訝，包括有麻見順子（女神事務所），水谷　優子（蔚藍之海），堀內　賢雄（聖傳），松井　菜櫻子（3X3EYES），等卡通名配音員。



▲這個兇婆娘便是女主角了



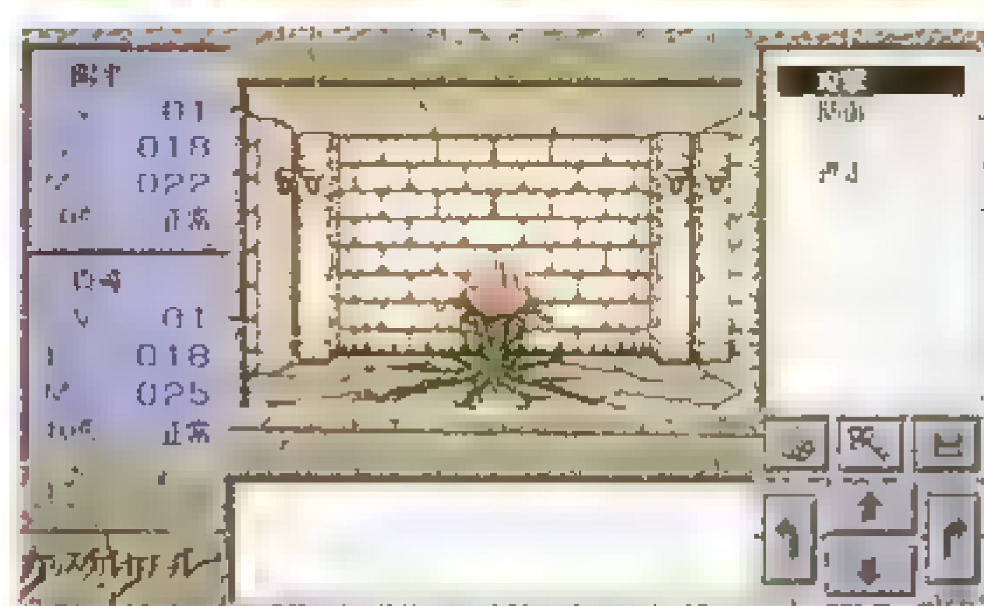
遊戲的型態主要是屬於平面 3D 式的地下城探索 RPG，而內容則是敘述身爲學生的主角在學校中發現傳送門，而和女主角一起被傳送到異世界後，所展開的冒險故事。當然，遊戲中不論是畫面或是美型度上都有表現出D．O．公司的一貫水準。這點相信玩家們可從畫面上得到些許印證的。



▲美麗的愛之女神



▲遊戲有著相當不錯的美工水準

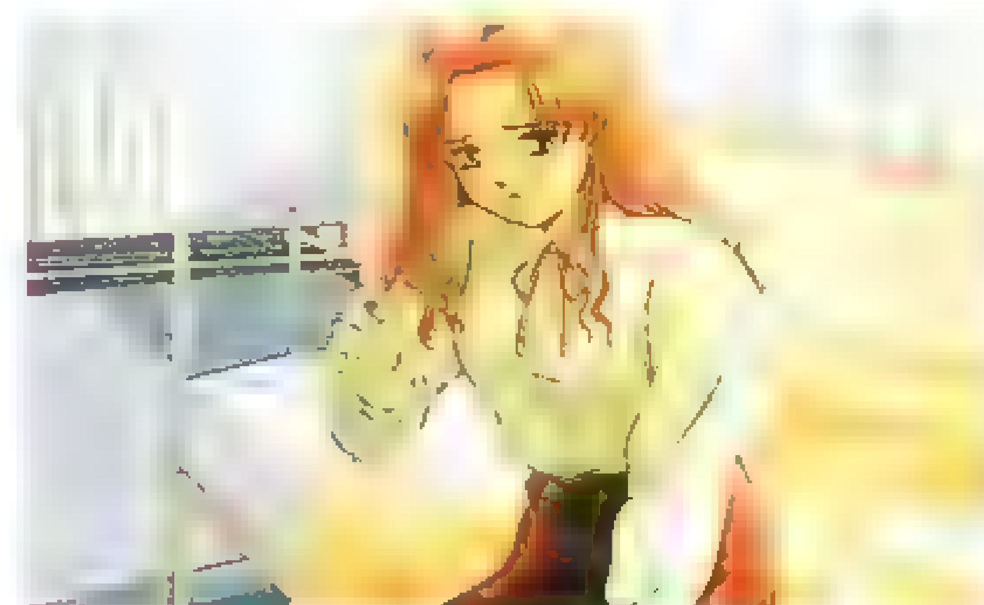


▲戰鬥畫面之一景



▲噓！這裡有密門喔！

從這次逢魔の迷宮一口氣推出數個版本（9801，9821，FM TOWNS　版等）看來，D．O．公司可說是對其寄與不小的厚望。當然囉，能不能如願所望，就要看玩家們捧不捧場了。



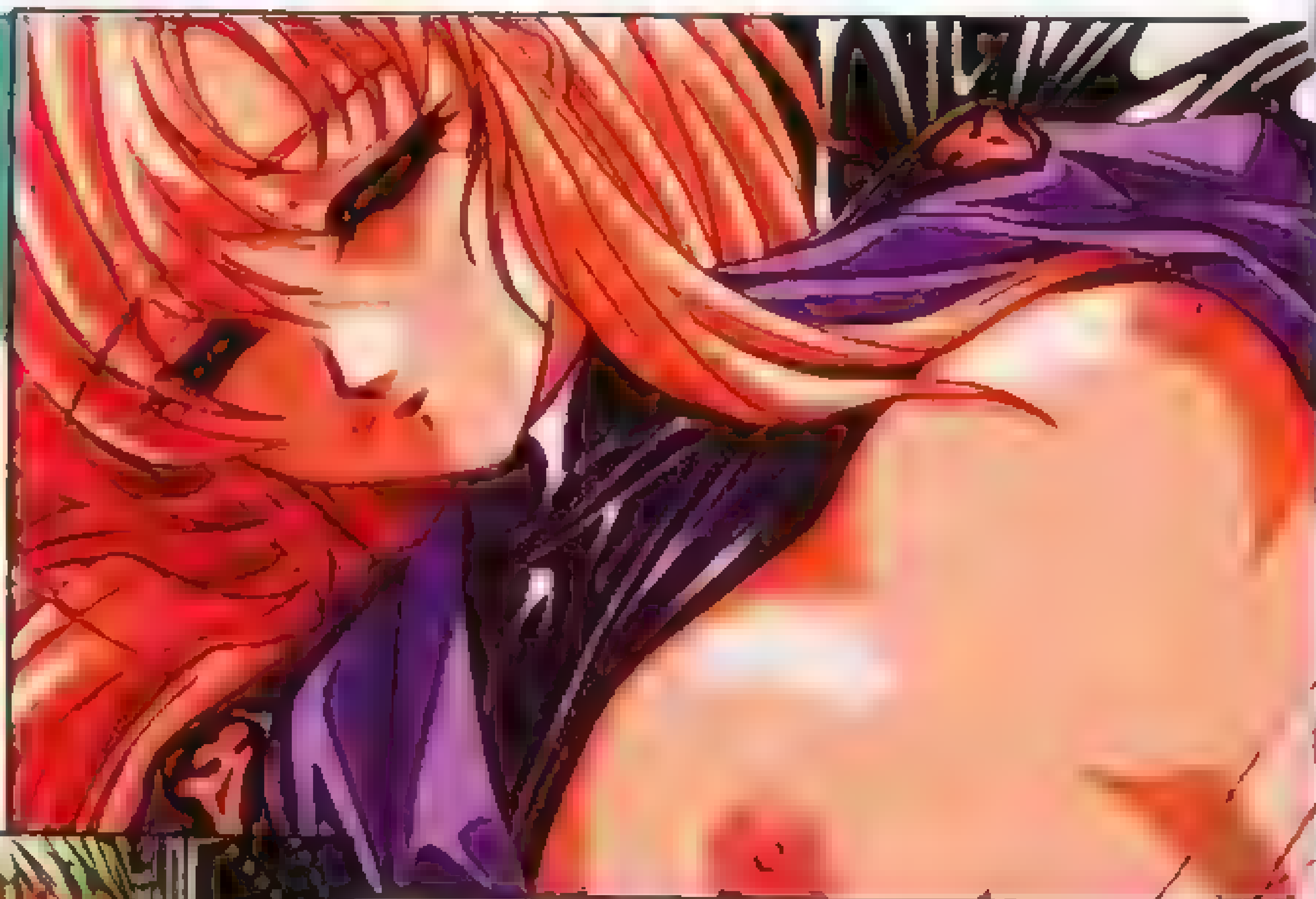
▲是什麼事讓妳憂心呢？

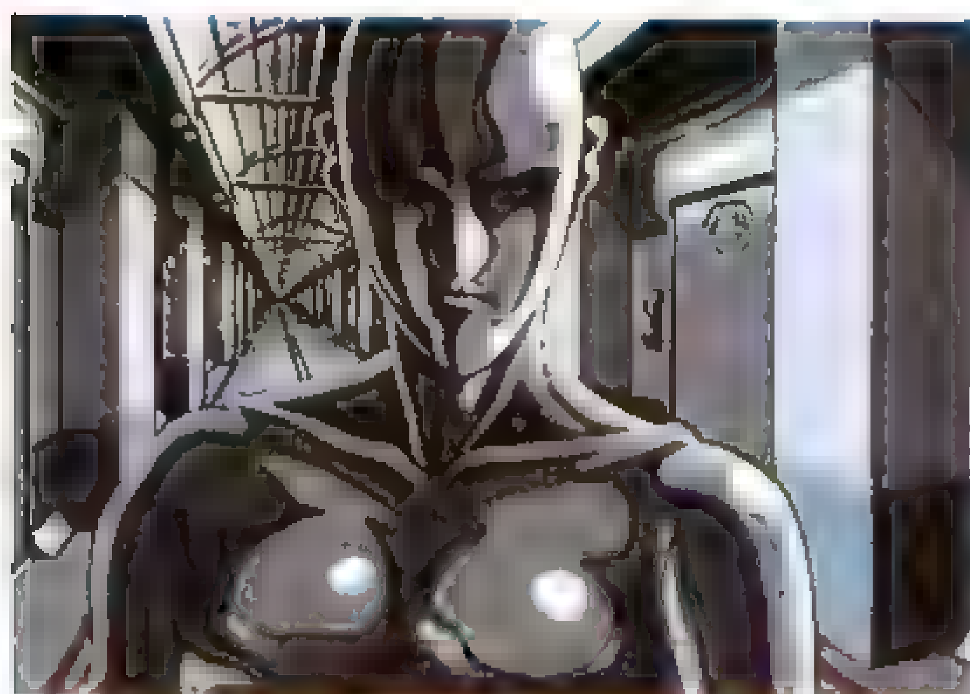
YES ! HG

● 所須配備：NEC PC-9801 VM 以下
● HDD：支援
● 滑　鼠：支援
● 音　源：FM/MIDI 音源

▶ 嗚嗚，我就說做好事會有好報的

▼ 遊戲中提供了看圖的功能





▲ 科幻篇之一景

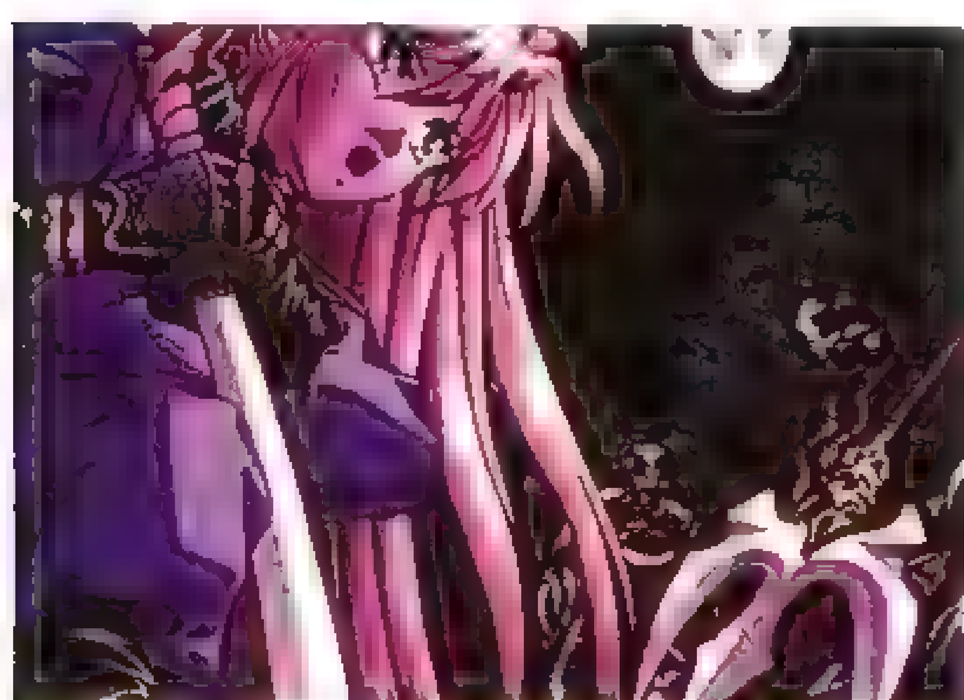


▲ 遊戲中獨具一格的粉刷圖

這款由姬屋公司所推出美少女 AVG 遊戲，其在量上面可說是讓人嘆為觀止的。當然，其質方面就讓玩家們自己看圖判斷了。

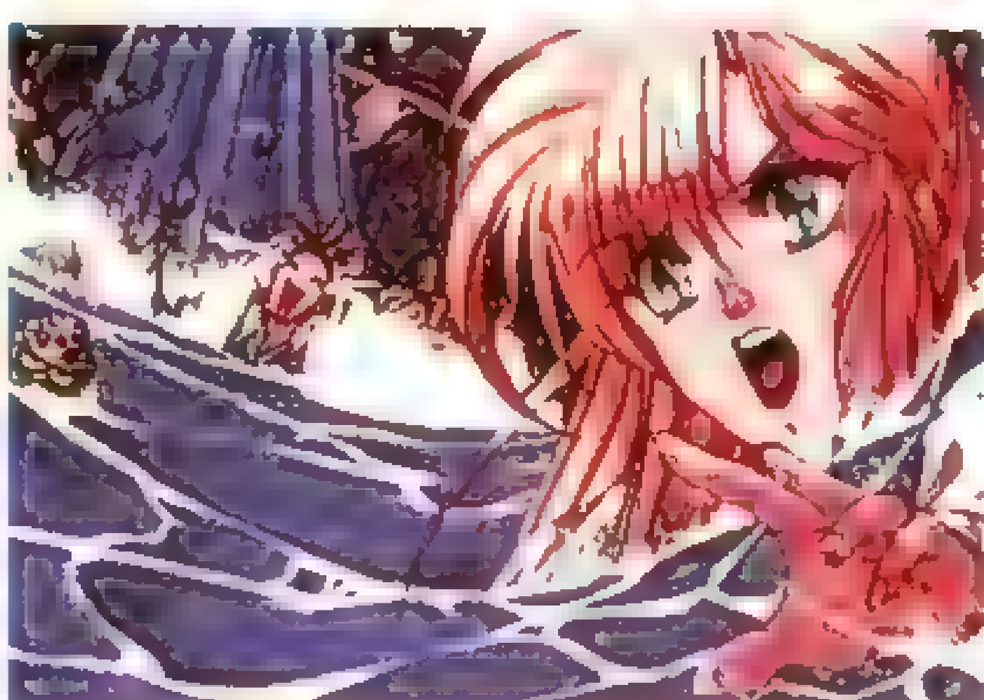
很少有遊戲像 YES! HG 這樣，在一個遊戲中提供了八段的劇情。故事年代從古代到未來，從現實到科幻，而角色從忍者到學生甚至生化人等。可說是讓玩家們眼花撩亂了。一般來說，這麼多的故事大可做成不同的遊戲來販賣（有些遊戲還把同樣劇情分上下段來賣耶）。所以，像姬屋這種八合一而且還賣的比一般遊戲便宜的作法，可說是蠻讓人窩心的呢！

Hi-Grade,HyperGraphics A.V.G. 這是姬屋為 YES ! HG 在雜誌所打出的廣告詞，的確，從遊戲圖形的美型度及圖量看來，這廣告詞還不算誇張的啦！不過，另一句廣告詞 800% 18 KIN（禁）!!可就是有待商榷了囉。

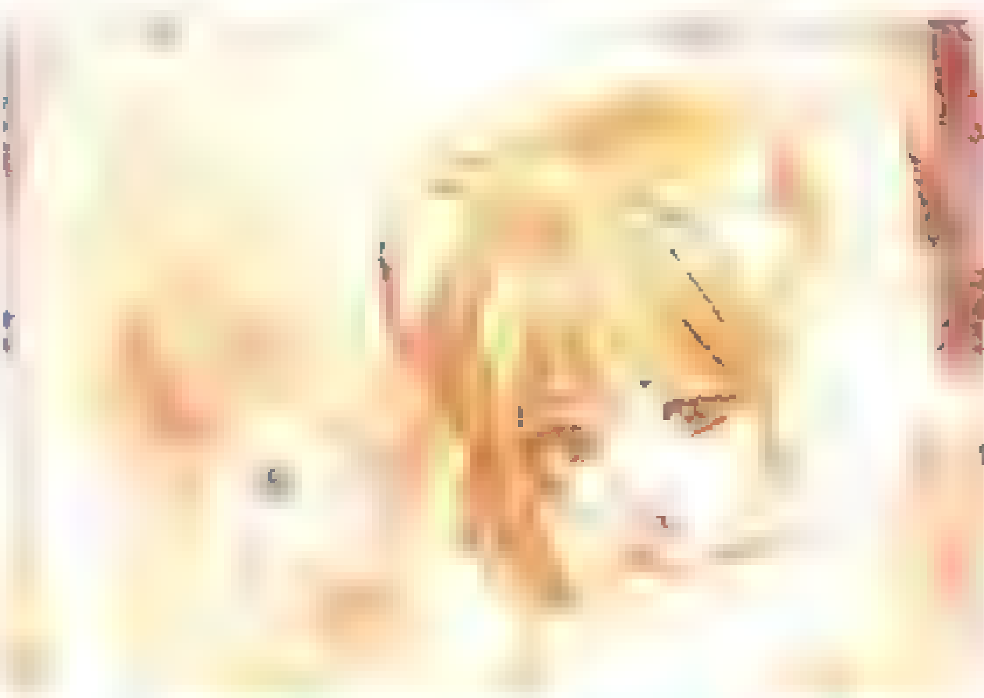


▲ 忍者篇之一章





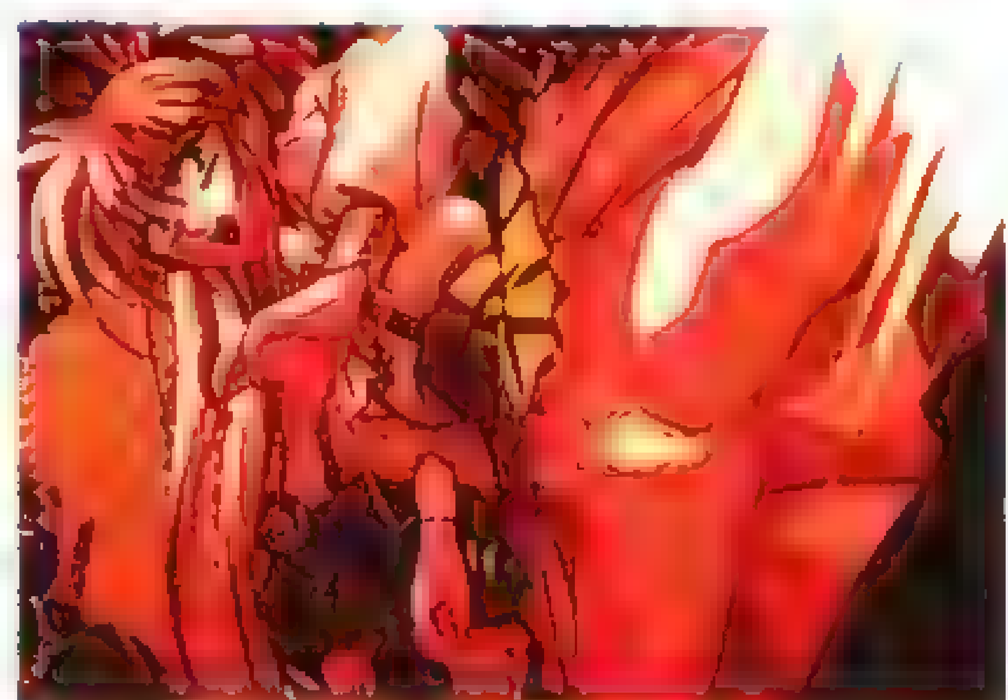
▲ 每個故事皆有的精彩片段



▲ 遊戲中有不少的 H 畫面



▲ 英氣挺拔的女忍者



▲ 多具威力的一踢



▲ 現在篇之一景

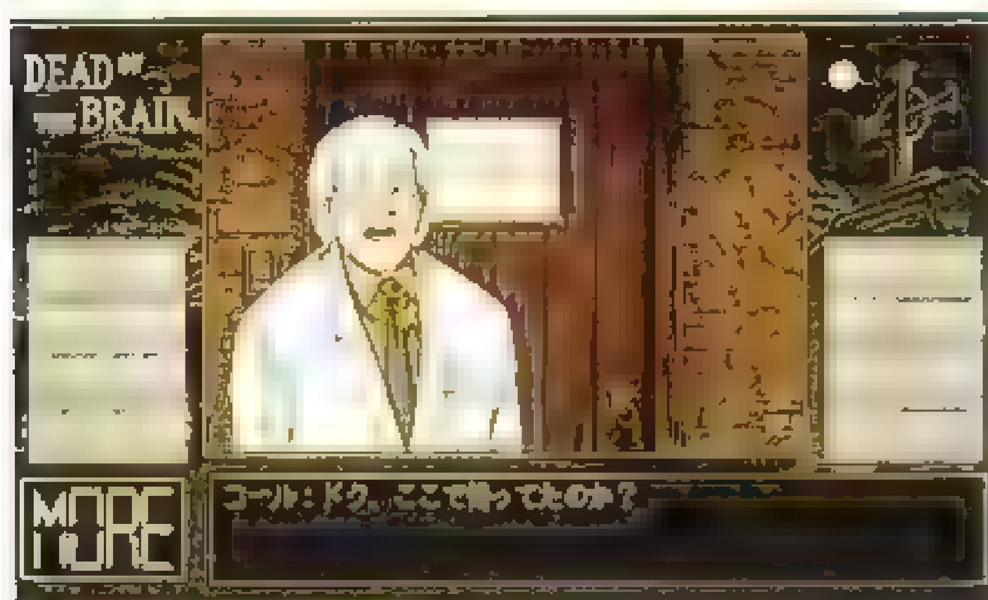
98精品店

死靈の叫

●所須配備：NEC PC-9801 ?? 以下　●滑　鼠：專用
●音　源：FM音源　●HDD：無



▶讓人覺得陰森的抬頭畫面


▲發明甦生藥的皮癈教授

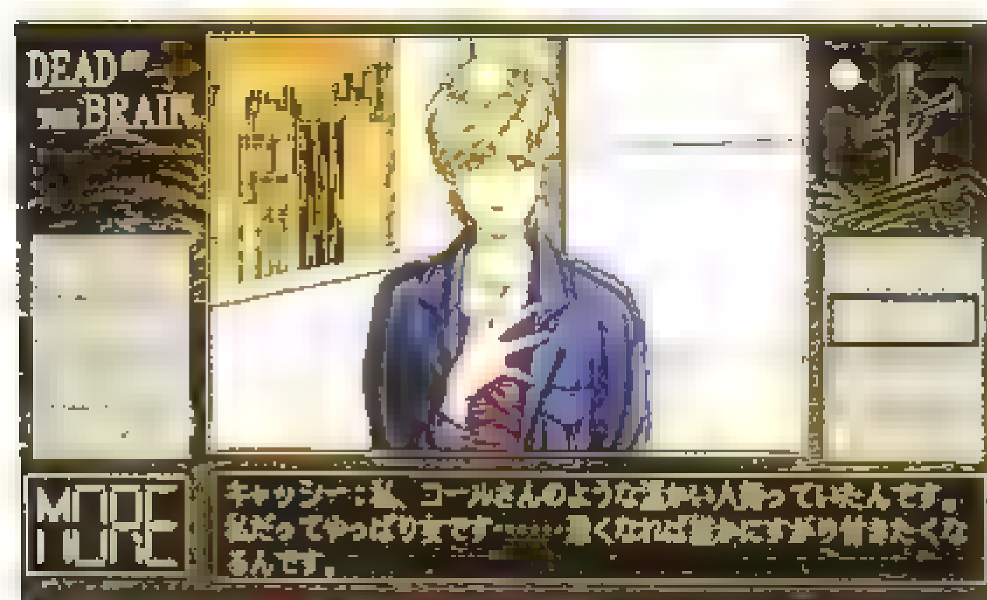

▲滿地是血跡的迴廊

這次精品店中的經典回顧之欄，要爲大家介紹的是一款 98 上極爲特殊的遊戲－死靈の叫。

光聽名字，就可讓人毫不猶豫的聯想到遊戲內容。沒錯，這款由フェアリーテール所推出 AVG 遊戲正是一個以僵屍爲主的恐怖遊戲。該遊戲不論在音效或畫面上，都可說有蠻不錯的表現，著實可算的上是經典代表了。

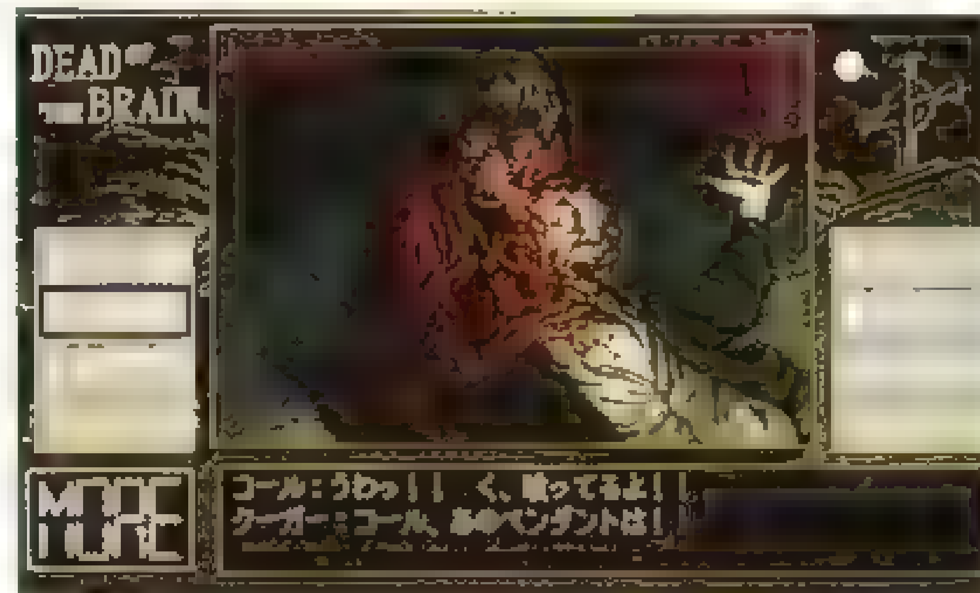
故事的內容是一個〝皮癈〞的科學家研發出一種可讓死人復活的甦生藥，結果在把藥注射到死貓上後卻發現藥效具有擴散性（死人＋甦生藥＝僵屍，僵屍咬死活人後，剛死的人＋擁有甦生藥的僵屍口水＝另一具僵屍）。結果在逃命時，卻又好死不死的將甦生藥打翻在墓園裡…

由於遊戲中的氣氛可說是營造得相當不錯，遍地可見的屍首；剝人腦活吃的僵屍群；帶著血在地上爬的斷手等。細膩寫實的畫風再加上不時傳來的恐怖音效。嘿嘿，店長勸您，如晚上要玩這遊戲的話最好先找個伴喔！


▲令男主角心儀的女主角

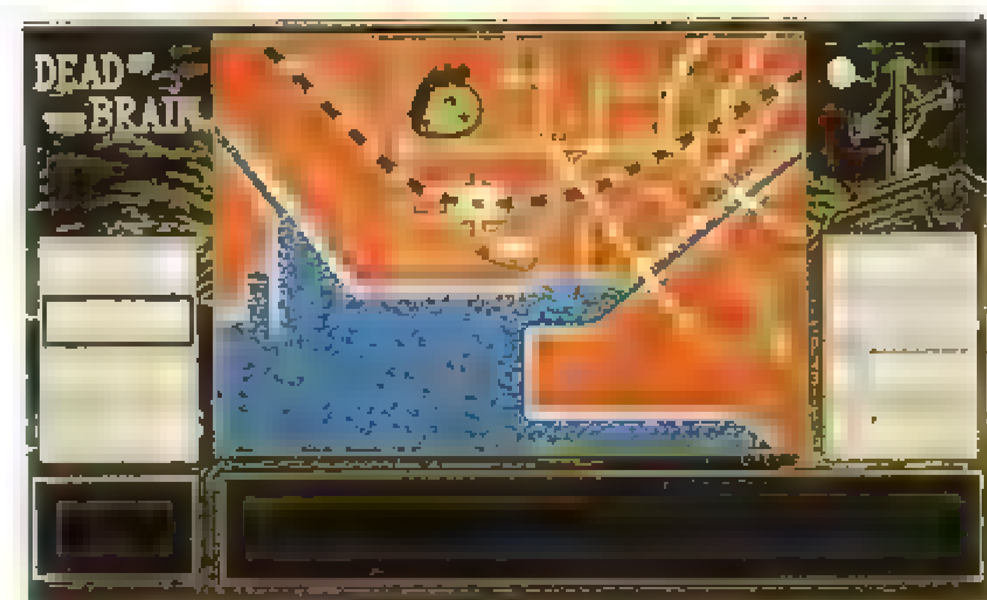
▼破窗而入的僵屍群



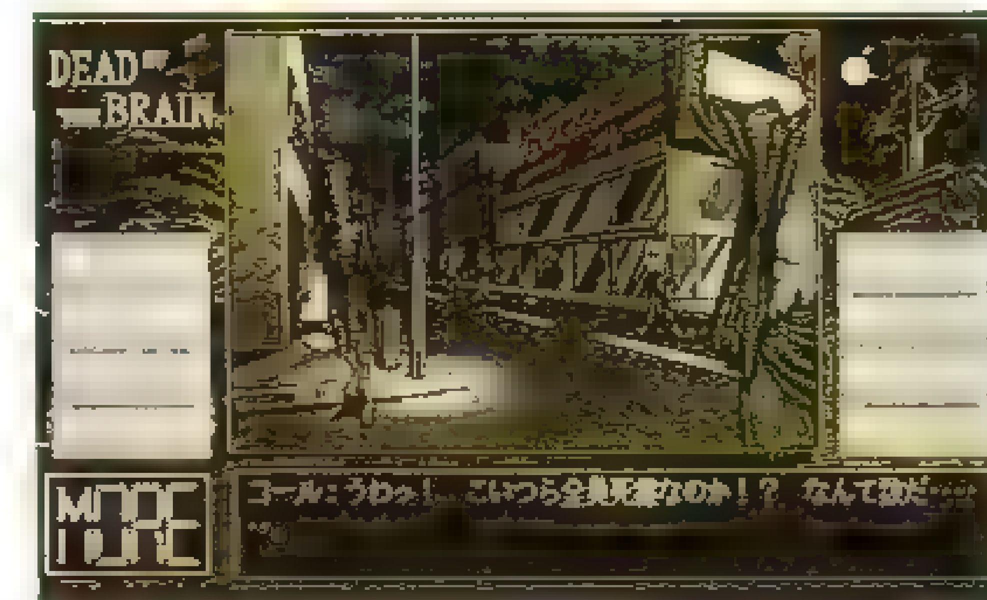

▲多有氣氛的墓園啊！


▲遊戲中的分區地圖


▲生吞人腦的女僵屍

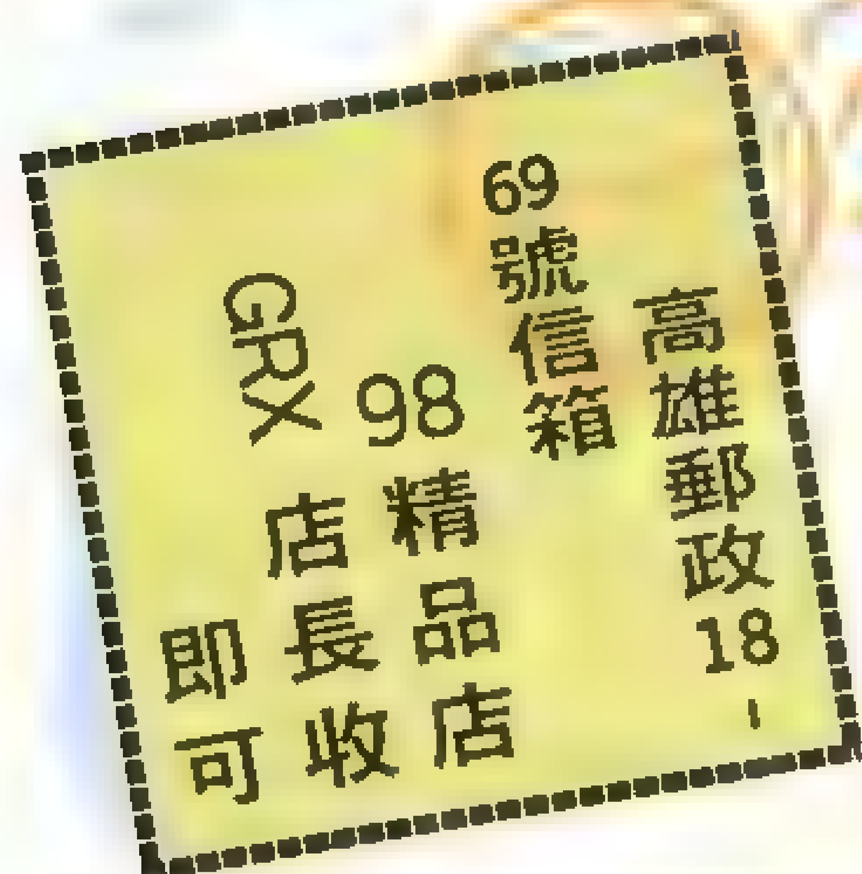

▲甦生藥打翻在墓園的一瞬間


▲連警察都自身難保了呢！


▲恐怖的惡夢－滿地僵屍

98疑難解答中心

這裡是屬於玩家們的自由天地。凡舉任何關於 98 的疑難雜症或關於本店的任何建議與指教，都歡迎來信。來信請寄



台中　陳讀者

Q：請問店長， 98 遊戲中所謂的 MIDI 支援是指 MT-32 嗎？又， IBM 的MT-32 可以適用在 98 上面嗎？

A：嗯，沒錯， 98 遊戲中所謂的 MIDI 音源指的就是 GM 、 CM 等外接音源。當然，MT-32 也包括在內了。而你的 MT-32 只要去買一塊 9801 用的音源介面卡（MPUPC98）就可以在 9801 上使用了。

花蓮　王讀者

Q：救救我，我的軟碟壞了，請問哪裡有維修 98 的地方呢？

A：花蓮！？這恐怕店長也沒輒了耶…不過 98 的軟碟的確是似乎是比較不耐操一點，像店長 98 上的兩台三吋半軟碟也幾乎都有問題了（無法防寫，換片不承認）。唉，沒辦法，只能重換一台了。

桃園　謝讀者

Q：上次看到店長介紹女神事務所這遊戲，我們女神迷都很期待呢！店長您能幫我們改版嗎？

A：不好意思，改版可能會牽涉到一些敏感問題呢；再說現在國內有很多代理商有在代理 98 的軟體，你看，連三隻眼都有人代理進來了呢。再等一下吧，說不定你會如願以償的喔！

台南　李讀者

Q：店長，我們要結婚了！金幣留給您，日本我們自己去就好了。不過，請你告訴我們，東京都哪兒有在賣便宜的 98 呢？

A：嗚嗚，眞是讓人羨慕啊！（曠男の心聲）在東京要買電器當然就是到秋葉原囉。坐地鐵到秋葉原站，一出地鐵就可看到整條在賣電器、電腦的街了（別忘了殺價喔）。

北市　蔡讀者

Q：店長！我們班上開檢討會後一致認定－精品店近來越來越不〝精采〞了！連隔壁的 DOS/V 八百屋都快比您有看頭了呢！

A：喔喔喔，你們誤會了。其實精品店一直都是這個樣子的，店長只是忠於本分的去報導日本遊戲而已，並沒有特意去增加或刪減 H 畫面的。可能是由於近來衆家尺度開放許多，這才使得精品店相形之下失色不少吧！

編輯後記

〝好冷啊，要去溫泉旅遊嗎？〞－嘻嘻，這就是店長最近逢人就講的話啊！

不過倒也奇怪，雖然已經冷到捲著棉被寫稿的地步，但心裡還是很期待著溫泉旅遊的。或許，想去看看雪吧…

〝你遊戲趕得完嗎？〞；〝把稿寫完再去吧！〞；〝北海道你熟嗎？〞；〝你有錢？〞

嗚嗚，我知道我要做的事還很多，我也知道我冒險大膽了些。但是，那是我的夢想耶！或許對現代人來說，夢想早已被現實埋沒在很深很深的地方了。但是我知道只要我不放棄，她是會永遠在我心中的。而總有一天，我會實現她的。

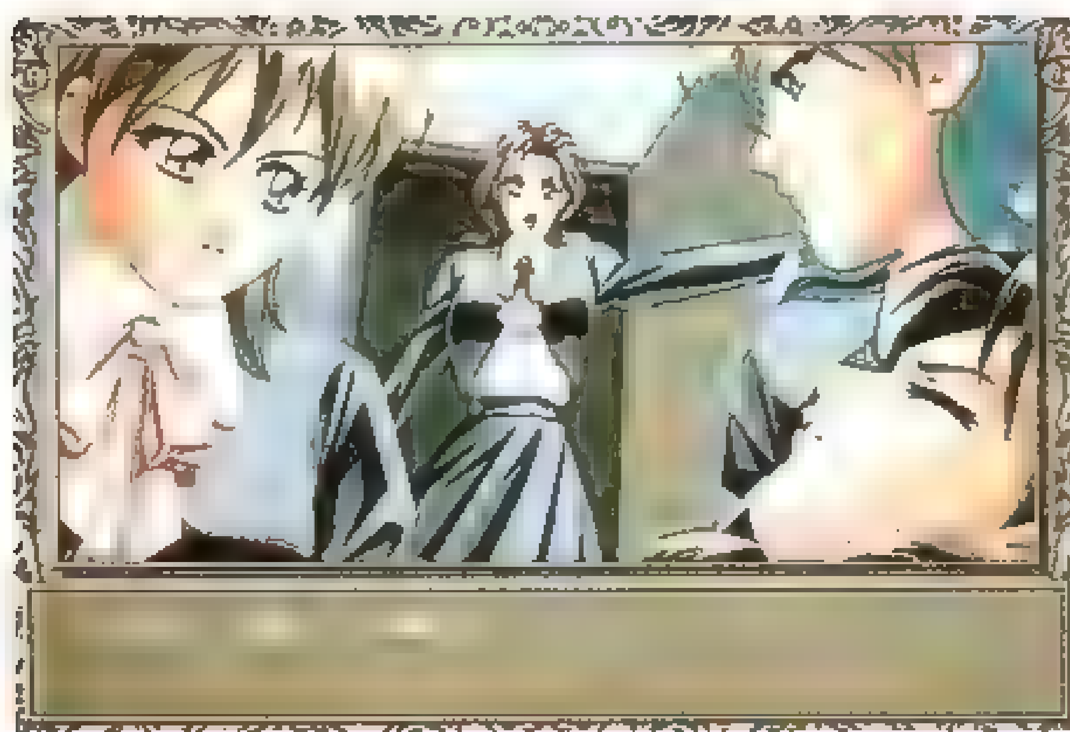
就算熬夜吃泡麵我也只有一句話－我要去！

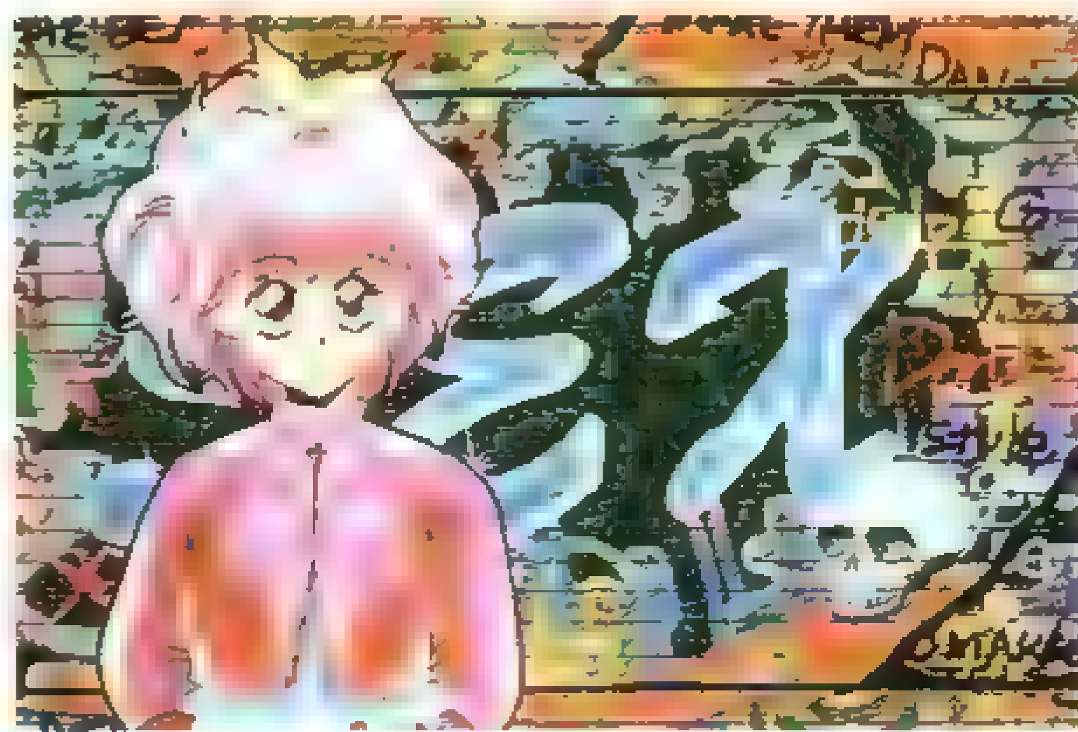
／GRX

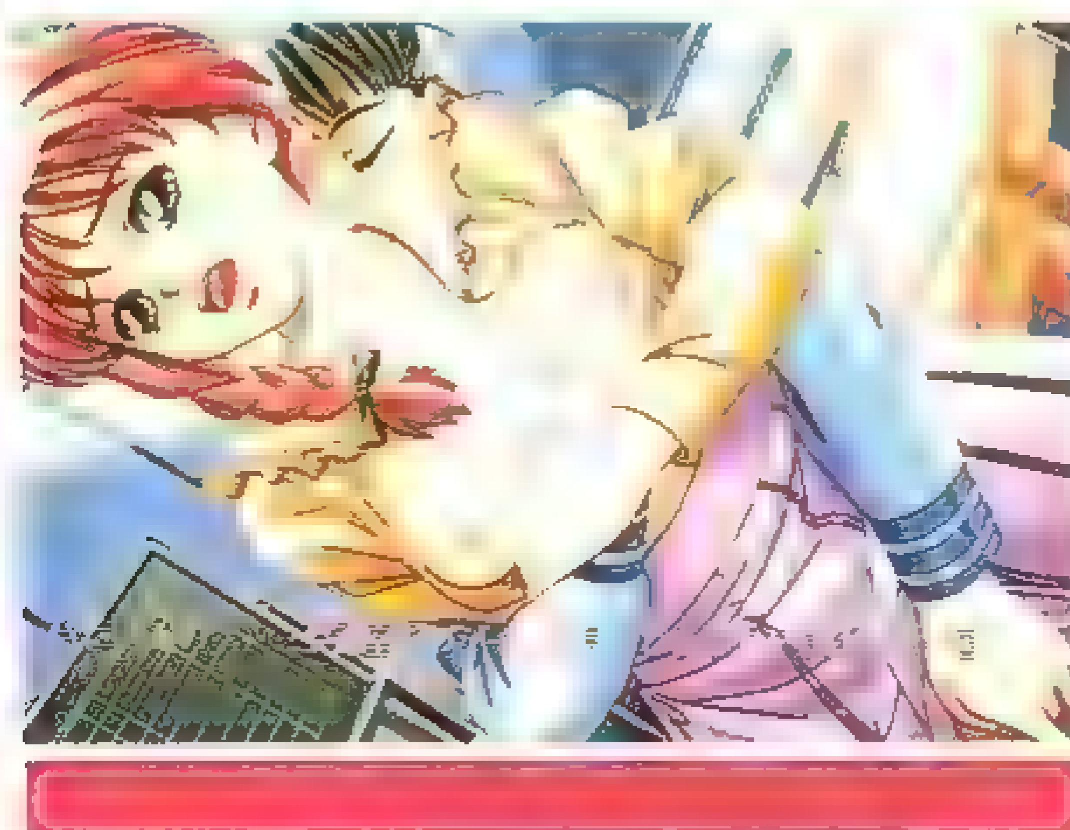


DOS/V八百屋

やおや







 亞紀子

 花月女學園

 SEX

又到年底了！記得以往日本軟體公司都會在過年前來個大拜拜，今年也不例外，但是經濟不景氣的現象似乎還是籠罩著軟體界，所以今年熱鬧的情形也不像往年一般了，從一些大型電玩和許多遊戲的出片情形來看，實在變讓人憂心的！嗯！還有就是年底的選舉，不知道有沒有人送 GAME 的 ?! 哈哈！不說了！來看看這次的新 GAME 吧！這次的三發新品全部都是 H-GAME！嗯！第一發是亞紀子，和以前的 H-GAME 最大的不同點是亞紀子的主角是女的哦！所以…嘿嘿！看了就知道了！第二發是花月女學園，花月女學園可說是 SILK 的年度賀歲大作，整個遊戲充滿了主角在良心與私利的「掙扎」，到底天使與惡魔誰是勝利的一方呢？那就要看玩家是怎麼樣的一個人了！最後一發則是 SEX，相信看名字大概就知道這是什麼遊戲了。希望玩家新年發發發，彈無虛發哦！最後還有一件重要的事情要在這裡宣佈一下，常上網路的玩家要仔細看哦！在 140.113. 187.65 的站上，有個 DOS/V 的專屬版版哦！歡迎各位到版上灌灌水，讓它成長茁壯，如果有關於 DOS/V 的問題也可以在版上互相討論哦！

／RXZ



亞紀子



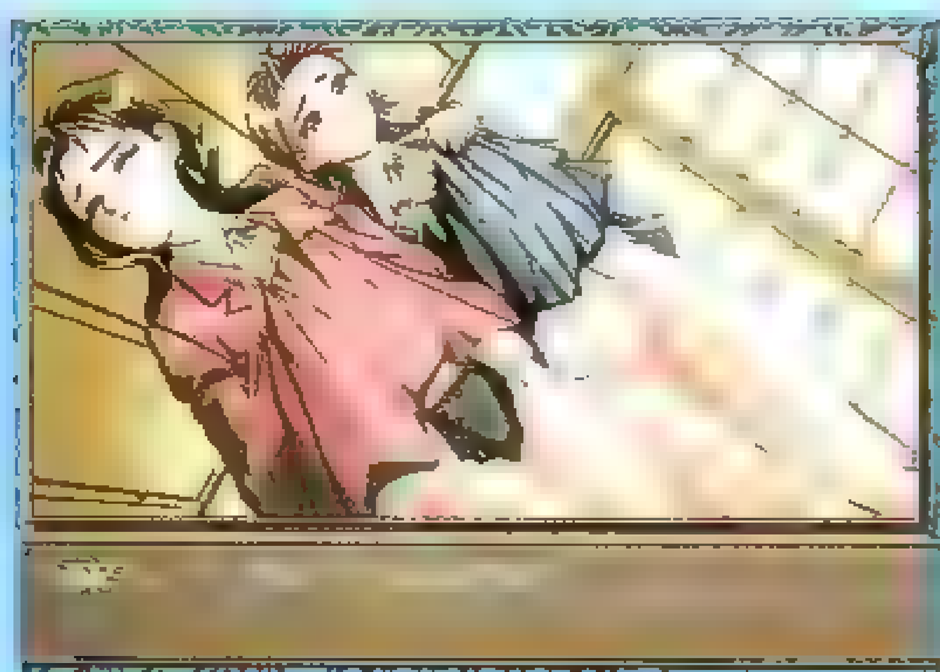
前情提要

FILE NO.475
等級：極密件

正賓女學園內正進行著不法情事，由 DISK No.47-F 所列出的資料中顯示學園內似乎隱藏著某些不爲人知的秘密，在有關當局密切地注意下終於有了確切的結果，由於有不少達官貴人的千金就學於這所歷史名校，因此上級對此情報表示高度的關切，於是連夜遣調A級調查員 Ficksa-J（就是玩家你啦！）僞裝學園的英文教師針對有關事情進行詳細地調查，由於事關重大，此項任務必須在一個星期內完成，不得對任何人提起，一旦任務失敗所有資料將自動銷毀，明日 1500 辦公室見。



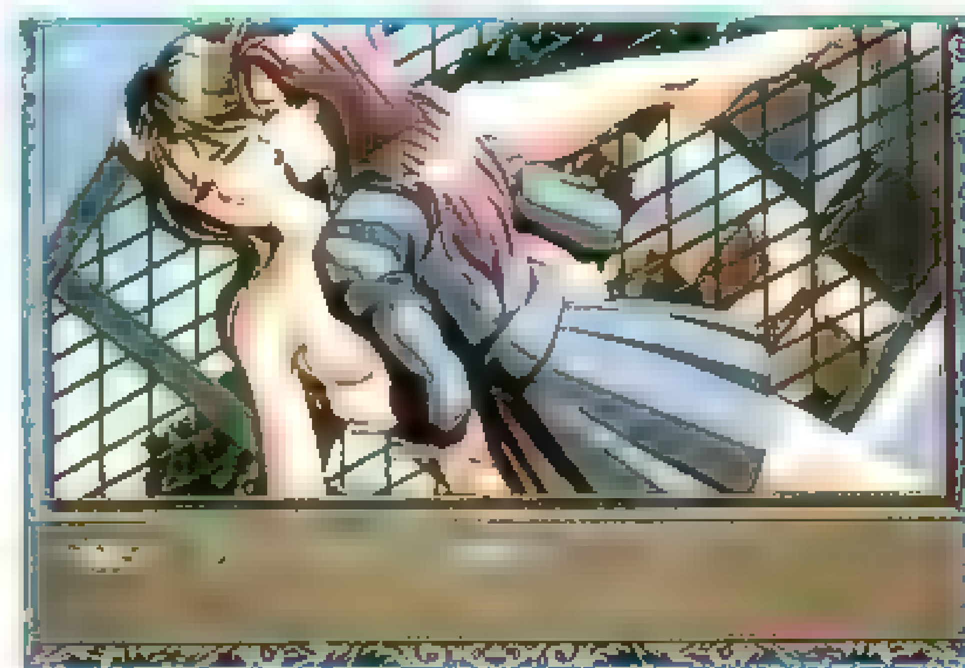
爲了學生只好犧牲自己



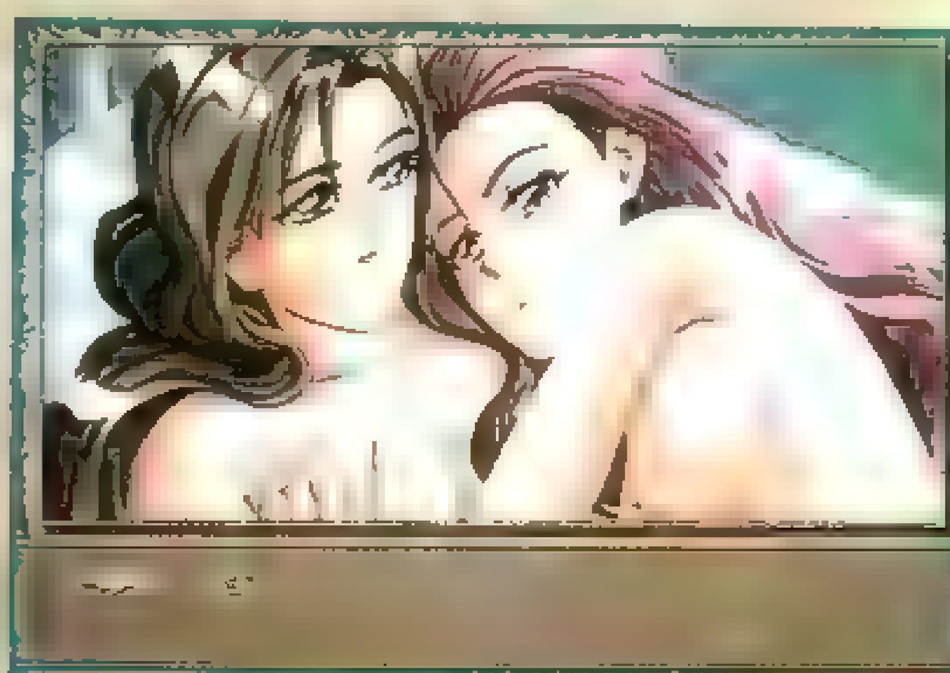
通通不及格！

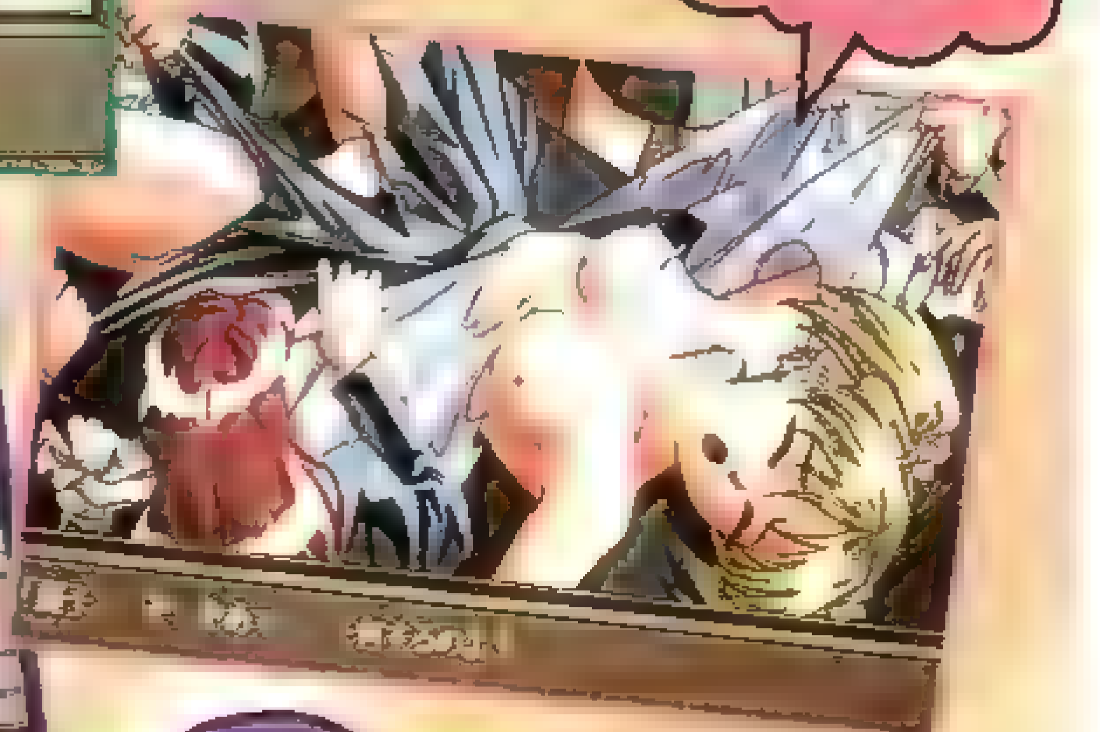
爆笑HG

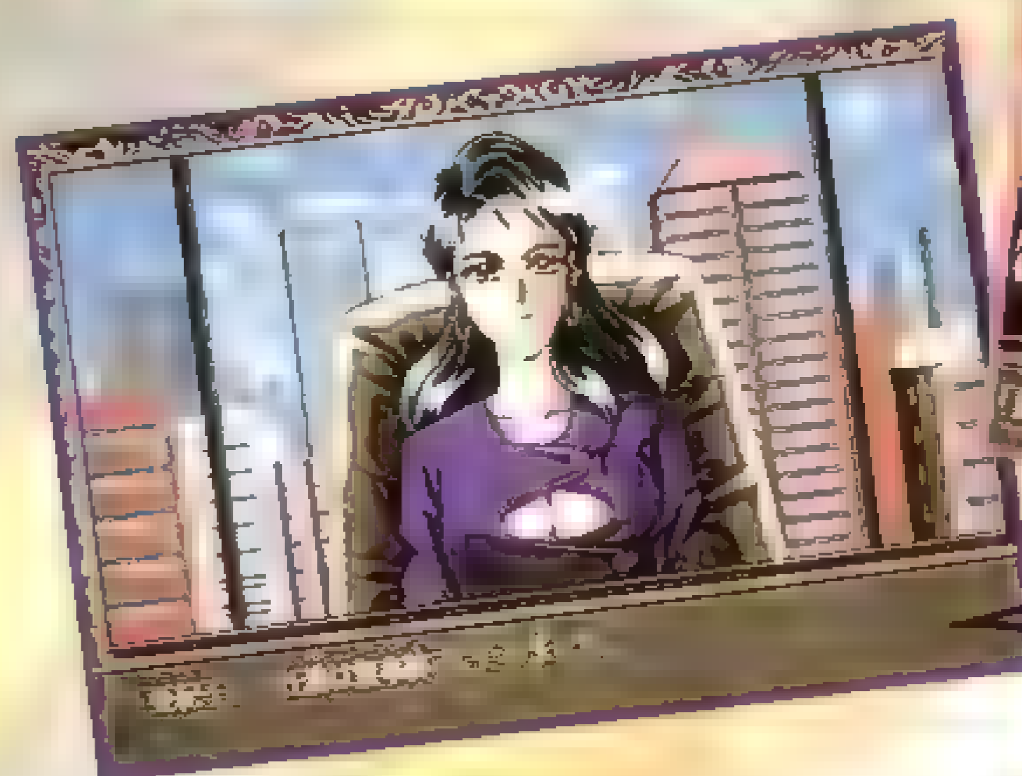
在聽取任務簡報之後主角就動身前往這所素負聖名的女子中學一正賓女子學園，接下來玩家所要做的就是依照故事流程的安排，完成你的任務，遊戲的最大特色就是什麼事情都和 SEX 有



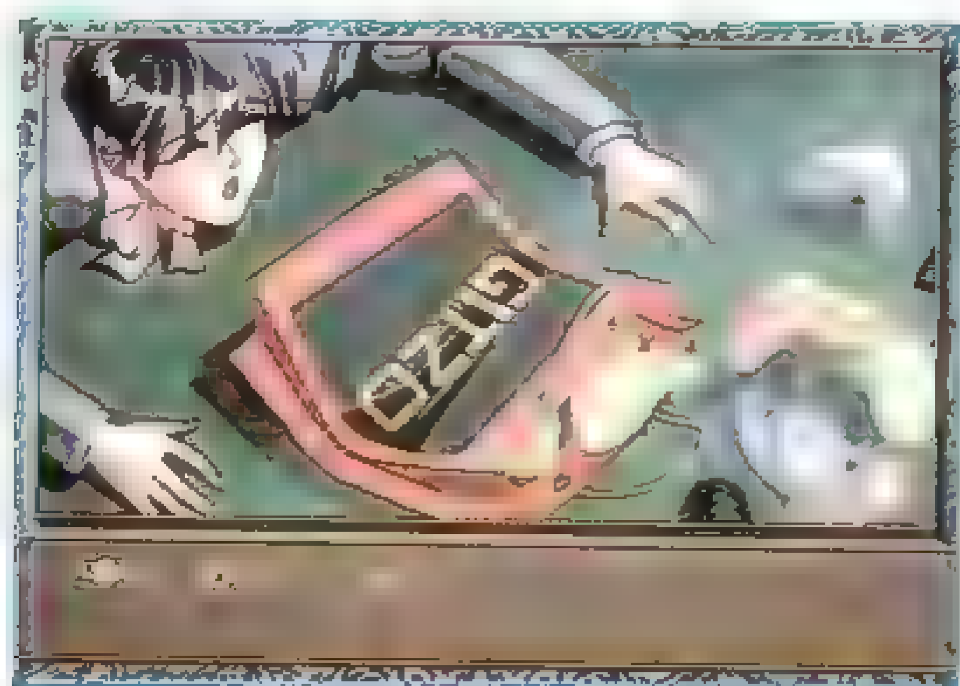
妳…妳想怎樣？



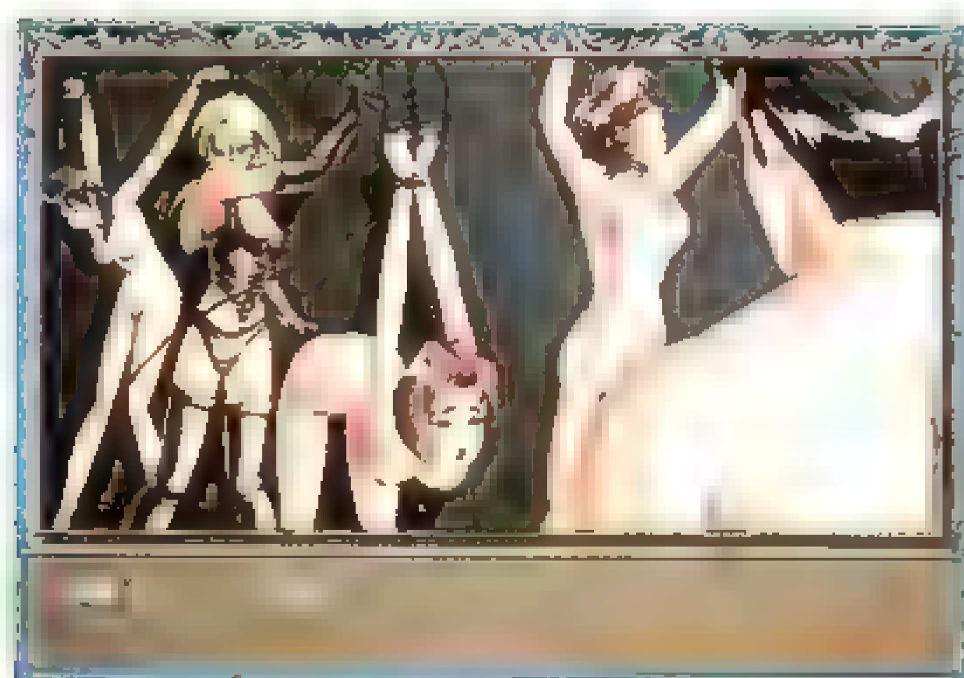




關， H 的畫面可說是多得不可勝數，怎麼說咧？玩家所扮演的



哇！這麼多小褲褲



好監獄

調查員就是要利用 H 的方法一個個「逼問」事情的眞相，從遊戲的主線—調查無故失蹤的聖子開始，突然失蹤的遠藤麻衣子、對付風紀委員會的正副委員長吉澤ひとみ和北原綾乃、收買最佳損友水野さゆり，全部都是用H的手段嚴刑逼供，趁著對方欲仙欲死的時候得到線索，所以雖然出場的人物不多，但是畫面的「火爆」程度絕對是相當精彩的。

話說回來遊戲的劇情只能用



麻衣子

爆笑來形容，雖然有七天的任務時間，可是事實上只有五天，在第三天的時候劇情急轉直下，最後的結果更是令人詫異，筆者怎麼也沒想到，一天到晚蹲在女廁裡「自我安慰」的最佳情報員—吉野麗子居然會是幕後主使人，



好色的黑岩

更誇張的是那個變態喜歡檢查學生小褲褲是不是合乎標準的風紀委員長，居然是刑警，眞是讓筆者跌破眼鏡！還有最後的結尾方式十分地特別，更是讓筆者意外，總之就是一齣不可思議的爆笑劇，笑不出來的人就會罵它爛了！

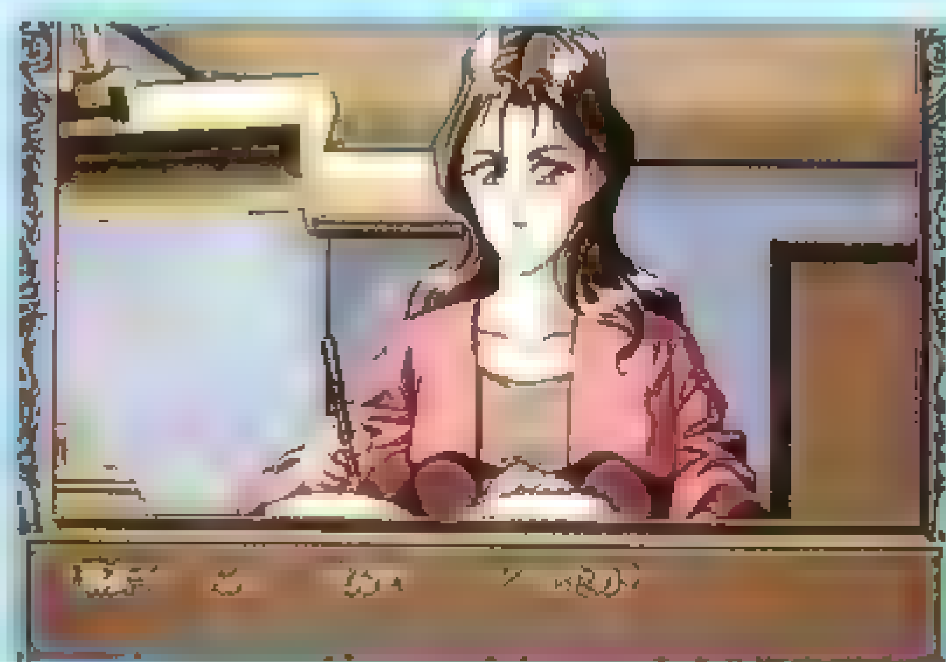


遊戲時間：2小時　　音效等級：D-
完成度：100%　　H 發騷度：A
CG 等級：B+　　人氣度：B
音樂等級：B

田村　眞澄：學園教頭，標準的 SM 女王
八神　亞紀子：遊戲主角，「A」級調查員
吉澤　ひとみ：學園風紀委員長，臥底的刑警
北原　綾乃：學園風紀副委員長
吉野　麗子：幕後主使人
水野　さゆり：屢次背叛的愛情奴隸
遠藤　麻衣子：讓人又愛又憐的纖纖女子
聖子：離奇失蹤的女學生

遊戲短評

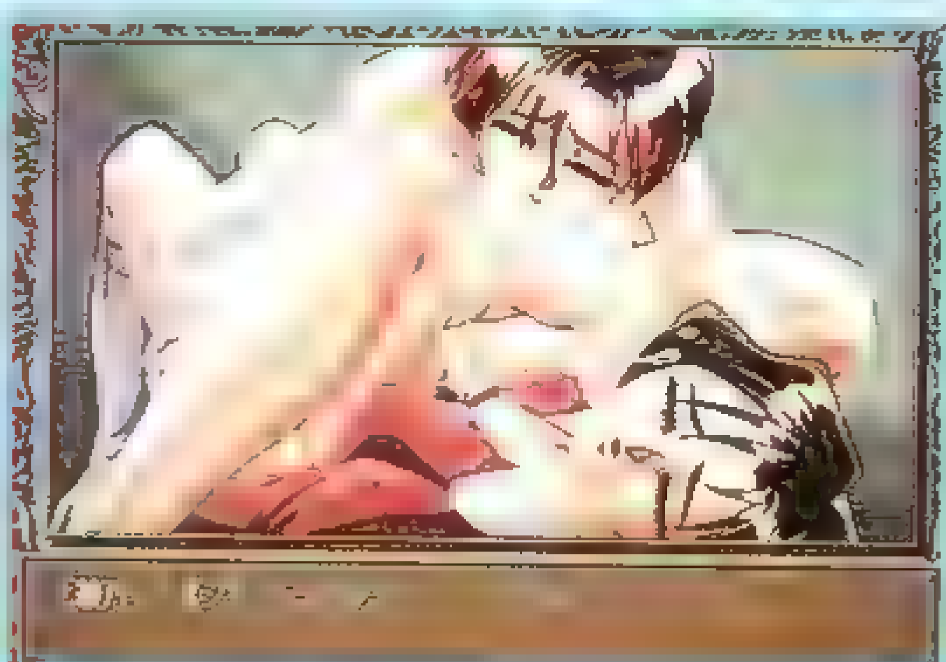
亞紀子是所有筆者玩過的遊戲中男生最少的一個，更特別的是連主角都是女的，而且遊戲在線索的搜尋和調查的方式上，和其它的 HG 有很大的不同，可以說是個非常 H 的 HG，在音樂的表現上也算是可圈可點，畫面的話，哈哈！大家都可以很明顯地看出來，雖然不及花月女學園那般細緻，但是水準也不差就是了！如果玩家喜歡看妹妹表演的話，在亞紀子中可以滿足你視覺上的享受，對於劇情要求較嚴苛的玩家，筆者是不建議你玩它的，除非是你想有個 SURPRISE！



每日筆記



亞紀子



綾乃



花月女學園

Figure

フィギュア

奪われた放課後

花月女學園是 SILK 難得一見的年度賀歲大作，它採用了和河原崎家之一族類似的劇情架構，這次的遊戲劇情雖不若

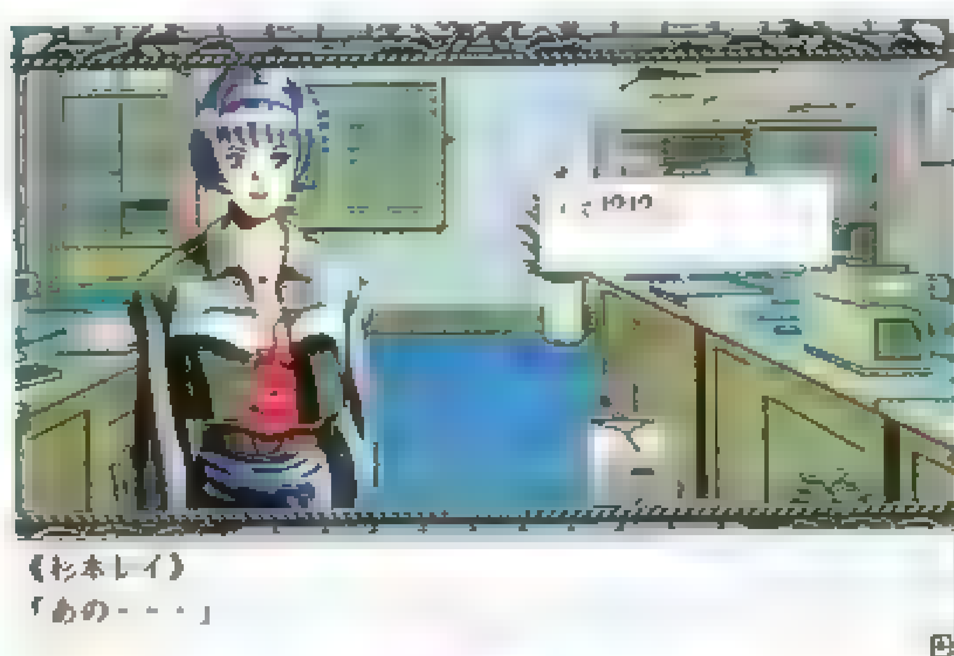


藤谷ミノ

河原崎那般錯綜複雜，但是難度卻提高了不少，而且擁有一流的畫面，讓人看了會感動非常，玩家大概會不相信自己的眼睛，其次是 SILK 大刀闊斧地改良背景音樂，在花月女學園中擁有不少具有水準的 BGM ，難能可貴的是這次終於出現了相當貞實的音效，雖然不是數位音效，但是感覺還算不錯，遊戲的開頭片段相當有意思，一開始就在暗示遊戲和錄影帶的關係，往下看你就知道了！

話說從前

花月女學園是日本大財閥「小鳥飛」（不要笑！哈哈！）為其獨女所建，經過多年，花月女學園以其嚴格教育的方式，倒也打響了名號，許多人更是想盡辦法要進這所學園，在機緣巧合的情況下，主角三島巧遇了當年的大學同學—清水，由於主角一身孑然急需一份工作，清水便介紹主角進入花月女學園教數學，不過天下沒有白吃的午餐，名義上清水是學園的教頭，私底下則是一個猥褻映畫的製作人，清水要主角幫他在學園中物色錄影帶的女主角，事成之後付給一筆數目龐大的佣金，就這樣主角，也就是玩家你來到了花月女學園！



杉本レイ

劇情架構

雖然只是當個仲介人，但是玩家在學園裡待上兩天的時間後，相信你也會和主角一樣，油然生起一股不忍之心，因為學園裡的女孩是那樣地天真、活潑、可愛，那麼樣地教人憐惜，主角當然也有側隱之心囉！玩家究竟要怎麼樣突破良心的藩離，讓利慾薰心，或者是突然覺醒，為自己的過失做亡羊補牢的工作呢？遊戲的走向風格頗似前作河原崎家之一族，但是更明確地來說，還帶點同級生的味道。在遊戲中如果主角想要浪子回頭，誘使主角行動的最大原因，即是來自於主角對於學園中某位女孩的愛慕，由於潛在因素的關係，主角所能告白的對象是由電腦依照遊戲中主角對她的態度和關心程度而定，所以花月女學園不再只是個單純的 AVG 哦！如果玩家能夠達成完美的結局，還會有特別的犒賞呢！（和錄影帶有關係的，加油哦！）因為遊戲的劇情是以募集 VIDEO 女主角為主，和其它人的所有對話都會影響到你下一次碰到或所能作的事，這一點和



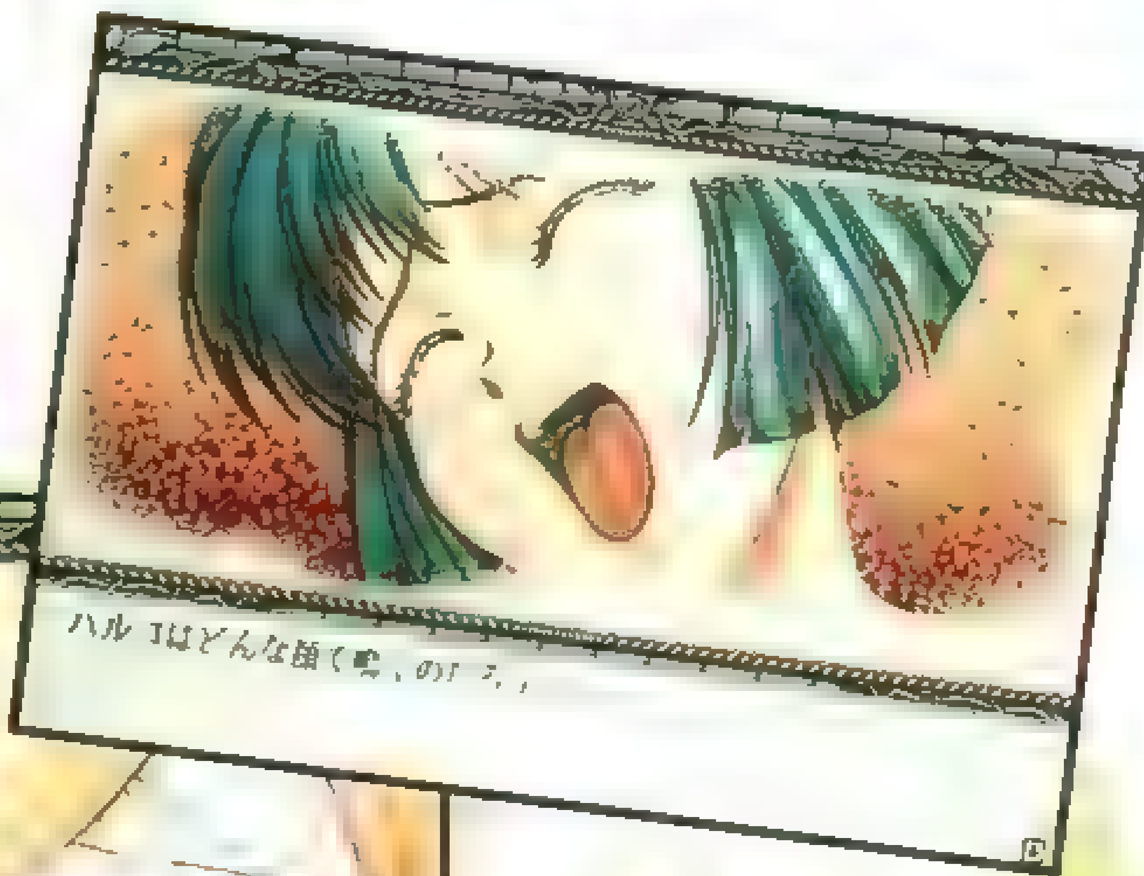
アユミ

同級生Ⅱ實在是很像，在告白的時候，也請玩家三思而後行，會是個優柔寡斷的人還是頓悟覺醒的人呢？花月女學園幫你 JUDGE 哦！

木村サキ

遊戲短評

花月女學園除了保有 SILK 一貫的 H-GAME 風格之外，也在劇情上多方面地補強，最近的幾個遊戲都顯示了 H-GAME 逐漸擺脫過去那種荒誕不經的故事內容，而改以人性訴求為出發點。的確！這一類遊戲的出發點原本就應該是人，因為是人所以才有所謂的七情六慾，因為是人才會有如此多采多姿的生活和引人爭議的是非， H-GAME 本身並沒有錯，遊戲如果能夠掌握其出發點的善意，那麼它就成功了！在遊戲中編劇又再一次以人性的出發點來考驗玩家，遊戲的結果也反應了玩家在行事上的風格，筆者覺得這種處理方式雖非盡善盡美，但也算是一種風格吧！遊戲在畫面上的表現可圈可點，不管是回憶時的霧面處理或是暝思時的暗片效果都相當地突出，畫面十分唯美，這當然也反應了遊戲美工在這上面所下的功夫，其次談到的是遊戲的配樂， SILK 所製作的遊戲其配樂都有相當的水準，在花月女學園中更是曲目繁多，細到連對話的改變、人物的不同都會有不同的音樂，眞是令人訝異！而且一改 DOS/V 遊戲沒有優異音效的惡名，在遊戲中會出現許多相當清晰的音效哦！只可惜都不是數位音效。如果你是 SILK 的支持者或是正在苦候同級生Ⅲ的玩家，還是有意向高難度的 AVG 挑戰的玩家，歡迎你來試一試！



高橋ハルコ

武田トモコ

好迷人的老師啊！

秘密檔案

完成時間：約3小時（含對話，但不是完全玩完，只針對一個哦！）

CG 完成率：？（圖實在是太多了）

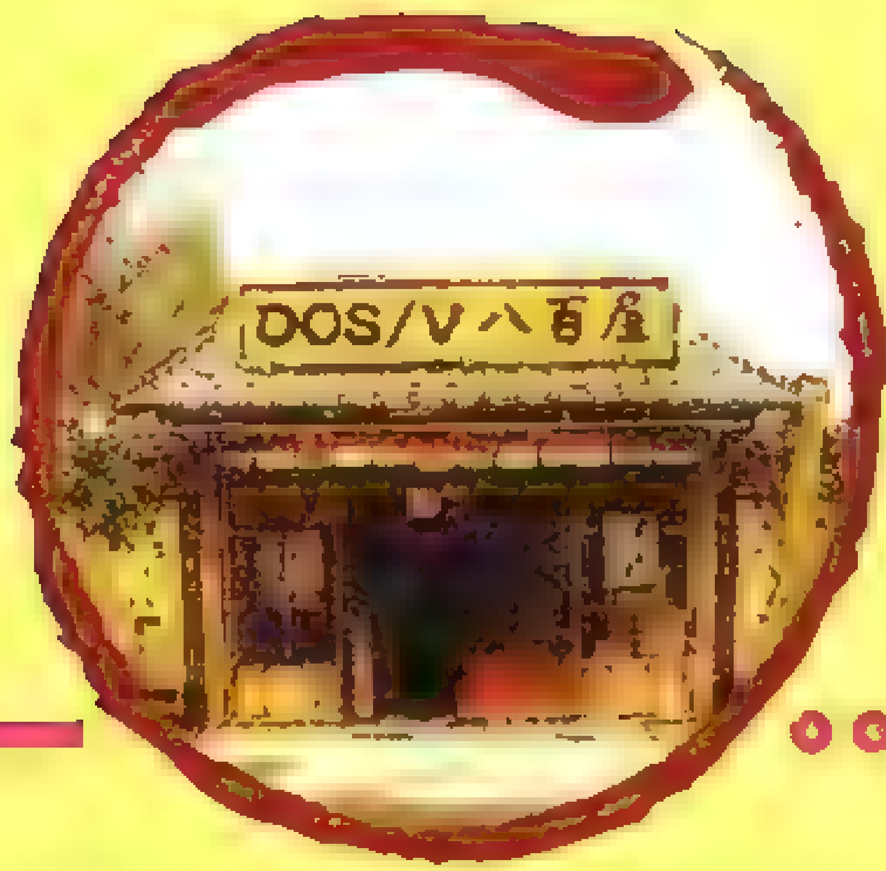
CG 等級：A＋＋　　音樂等級：A＋

音效等級：B－　　H發騷度：B

人氣指標：A＋

出場人物：

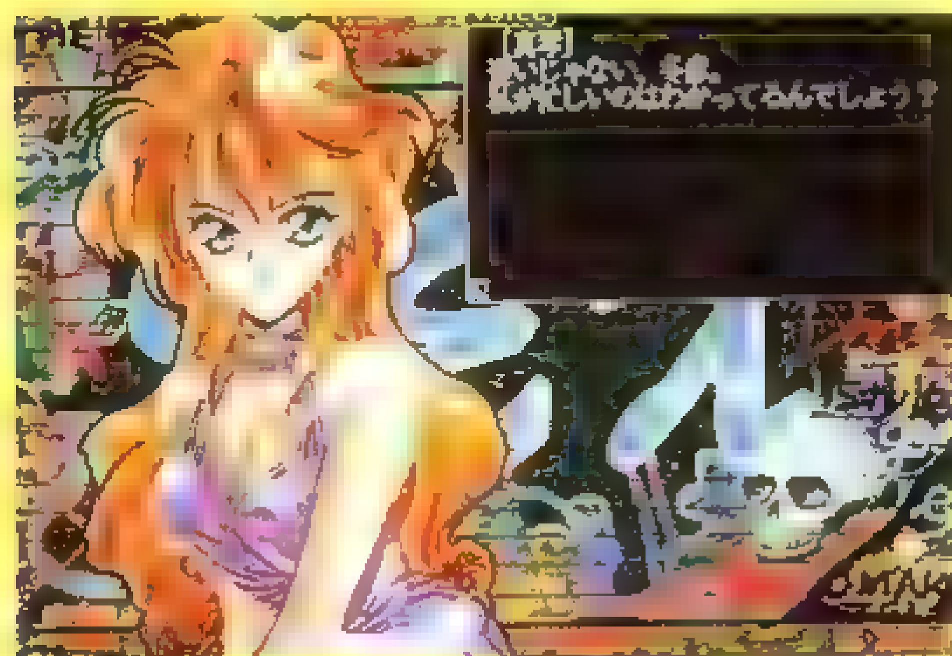
三島：花月女學園的數學教師，遊戲主角
清水：主角的大學同學，映畫製作人、花月女學園教頭
近藤無用：保健室醫師
齊藤英人：杉木的男朋友
藤谷ミノ：學生會幹部
高橋ハルコ：學生
木村サキ：清水的戀人
杉本レイ：英語教師兼新體操社顧問
神村ミホ：新體操社社員
鈴木ユカ：學生
田中キュウコ：畢業校友
武田トモコ：美術社社員
アュミ：主角的好友



SEX

遊戲試婚

你要結婚嗎？在結婚前可得先學學爲夫之道哦！SEX是一款「專門」爲男性設計的遊戲，特別是未婚的哦！玩家在遊戲中扮演主角冬彥，目的就是要學會如何取悅遊戲中的三位女主角，別怪筆者沒有事先警告玩家，在正式「作戰」前一定要先收集情報，如果你冒然上陣的話，搞不好會一敗塗地哦！所謂知己知彼百戰不怠嘛！如果你嫌麻煩的話，在秘密檔案裡會有她們喜歡的體位和性感帶哦！先別急著上馬，看看遊戲短評再說！



風華絶代的秋月眞琴

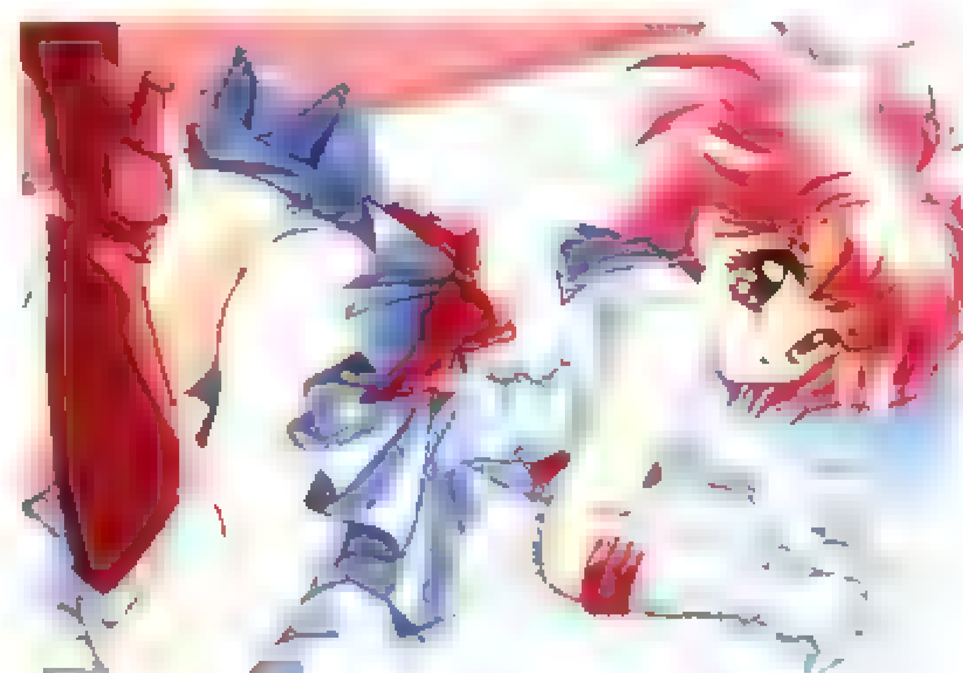


含苞待放的夏樹なな

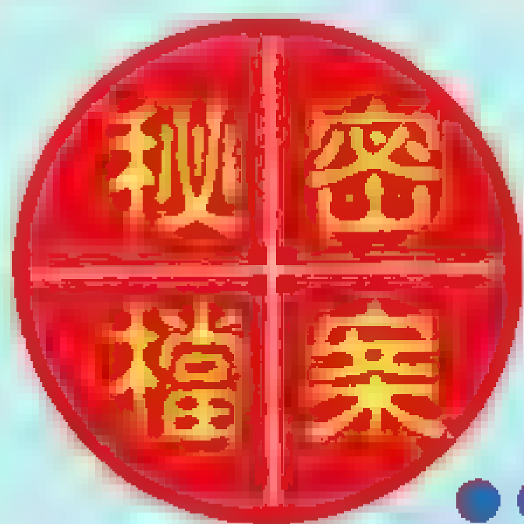
遊戲短評

SEX是筆者所見過最單純的遊戲了！雖然沒有吸引人的劇情，但是 SEX 仍就保有H-GAME的菁華－美少女，不過遊戲中出現了大量的限制級鏡頭，如果玩家定力不夠的話，恐怕⋯，SEX的畫面頗佳，而且 CG 數量相當多，配樂則支援了一般的 SB 16，聽起來是普普通通，沒什麼特別之處，和許多 AVG 不同之處是你只要把你眼前的對手搞定就好了！再也不需要有什麼顧忌，如果你不能把她弄得服服貼貼的，恐怕還得落個東亞病夫的稱號咧！筆者認爲 SEX 是一款喜歡漂亮妹妹的玩家不能錯過的遊戲，在遊戲中也有面臨抉擇的時候，如果你不想錯過精緻的 CG ，一定要回過頭來再試試別的方法，如果你喜歡有劇情的 AVG ，那麼SEX就不是十分適合你了！





青春無邪的春野亞衣



完成時間：約 3 小時（含所有對話）
CG 完成率： 100%（以所見 CG 圖爲準）
CG 等級　：A　　　H 發騷度：A-
音樂等級：B　　　人氣指標：B
音效等級：D-

主角：冬彥－擅長逆十字固臂和碎骨悶絕地獄（原文很 H ，不便翻譯，加點想像力吧！）

女主角：夏樹なな－17 歲告別處女的美好記念，喜歡正常位和騎乘位，但是不喜歡被看見那裡哦！沒有得意技，性感帶是耳朵、頸部（首筋）和「那裡」，還有，左邊比右邊敏感哦！

春野亞衣－年齡保密，但是不要以爲我是小女生就不理我哦！喜歡自然合體的體位，只要是不丟臉的體位都不排斥，得意技是做衣服，哈哈！性感帶是後背、耳朵和胸部，但對自己的胸部沒信心，是個穿調整型內衣的女孩！

秋月眞琴－ 23 歲， 15 歲時在美國拿到學士學位，擁有104間分社， 6157 人個大公司，是個才色兼備的女強人，什麼體位都喜歡，性感帶是G點，得意技 ... 哈哈！試了你就知道。

便宜又大碗的音效卡－海音卡

筆者 HJL

前一陣子不曉得爲什麼，所有的遊戲像約好了似的，一齊向筆者的 GUS 相容卡開炮，不是根本無法啓動或安裝遊戲，就是非常非常不穩定，於是筆者對手上的 U2 開始相當不耐，再加上常常爲驅動程式的事煩惱，終於萌生『換』意，打算向『標準』投降，弄一張標準聲霸卡來入『機』爲安，不料，居然很難得的欣逢 CREATIVE 宣佈 SB16 即將停產，造成全球性缺貨，連水貨都沒有，眞是嗚呼哀哉。

眼看著手上待評遊戲的截稿日一天近過一天，急的我滿頭大汗，最後，在學弟慫恿下向松崗郵購了一張『海音卡』，心想 GM + SB PRO 只賣兩千多，就算品質不好也還可以趕快賣掉，於是就這麼傳奇的把這張卡收入我的電腦陣容了。

廢話少說，這張卡到底如何？聽我一一到來。

首先，根據包裝所載，本卡『 plug in GM & SB PRO compatible』，中文則有『法國原廠 GM /GS 音色，與 ROLAND 相容』字樣，這段話有一點點混淆視聽之嫌，怎麼說？ 因爲這裡所謂的『原廠 GS 晶片』，原廠則原廠矣，卻不是原 SC55 系列的 ROLAND 工廠，而是一顆相容晶片，和台灣相容晶片並無不同，只是這顆晶片是法國製的罷了，偏偏很不巧，對 PC 產業稍有概念的人都知道，台灣在晶片製造方面已經在國際舞臺舉足輕重了。

不論如何，總之各位要知道的便是：本卡的『相容』，乃是眞的相容，整張卡上完全沒有用 CREATIVE 的聲霸卡系列使用的 OPL 晶片，也沒有 ROLAND 的 SONUD CANVAS 晶片，全部用其他晶片組取代，不像是以前的『相容』，常常是用一樣的晶片組，只是電路版和包裝換一換而已，這樣一來相容性可有得考驗了。

在安裝上，海音卡的方便眞是 P&P （即插即用）的典範，也許因爲相容度夠高，相容對象又是世界標準，所以本卡在視窗系統下的安裝極爲方便，只要點選幾個內建驅動程式即可，在 DOS 的作業系統下也十分簡便，所有設定安裝筆者花 1 分鐘就搞定了，並沒有任何困擾，也無須處理硬體 JUMP。

接下來我們就來考驗考驗相容性吧！

截至發稿爲止，筆者手上的N款遊戲在符合本卡敘述的設定下幾乎都正常運作，也就是『 SB pro 或以下等級的產品』、『 Roland SCC-1 』、『 Roland LACP-1 』三種設定皆可正常使用，不過，使用日本遊戲時有些會無法使用，最近出的『古大陸物語』便是如此，據軟體公司方面的技術人員表示，這是因爲日本音效卡市場上只有 SB16 以上等級的產品，所以軟體驅動程式是以 16 位元的音效卡技術撰寫，而 SB PRO 的僅爲 8 位元的音效卡，所以會無法使用。部份美製遊戲中可相容於 SB16 ，則是因爲該遊戲中並未替 16 位元音效卡撰寫特別的驅動程式（就是說沒有發揮特別的功能啦！）的緣故。

由於 GM 是世界通用的音色排列規格，所以並無相容與否的問題，而所謂SC-55 的相容部份，由於SC-55 的呼叫方式，特別是音色重組機能爲 Roland 機密，且有所有權問題，所以比較容易出狀況。 由於筆者手上沒有SC-55 可以比較，所以老實說並不知道是不是廠商在唬人，不過實際使用上，並不會當機，這點酌供參考。

整體而言，這是一張價格效益比相當不錯的卡，各位只要花一張 SB16 的錢，就可以擁有 SB PRO + GM ，而且完全沒有安裝上的煩惱。對一般級的遊戲玩家而言，相當足夠，可是目前在連 SB16 都已宣佈停產的今天，遊戲廠商會支援 SB PRO 到何時實在很難講。

此外，一位在零售店購買『海音卡』的朋友告訴我，他的卡雜訊很大，也很容易被干擾，筆者不能確定是本卡的品管不佳，還是那位朋友太倒楣了，總之各位購買時應當找信用好，可以退換的店購買爲佳。

基本上，筆者實在不敢擔當『硬體測試員』這等重任，更遑論要寫出一份漂漂亮亮的測試出來報告，畢竟一向以來大部份心神都花在軟體部份，自問對硬體知識實在粗陋的緊，不過和編輯先生研究一番後，又覺得，如果以一個一般玩家的角度來介紹這款音效卡，也許會是不錯的切入點，畢竟大部份人是搞不清楚太專業的知識的，所以最後由筆者這種，算不上精通，但稍有瞭解的遊戲玩者以一篇比較通俗淺白的文章，爲各位報告一下使用心得，酌供參考，若資料使用有所偏誤，還請各位見諒。

次世代音樂

—個藝術與科技的完美組合



筆者：PC小子

在接觸『超能力』後，令我對音樂軟體有了新定義。『超能力』不像以往 MIDI 軟體需要一些貴族器材，才能發出令人滿意的聲音。

在操作方面，MIDI需要有一定的音樂程度才可作出像樣的曲子，而『超能力』擁有一組智慧型編曲功能，只要動動滑鼠即可輕易地做出一定水準的背景音樂（俗稱 MTV 伴唱曲）。據右將電腦表示有些節奏是眞實樂器所製作的。所以即使不懂音樂的音盲人士人士也可在『超能力』中玩玩音樂，過過樂隊的乾癮。

目前製作電子合成樂器有三種主要模式：

① PCM 、FM（利用波形的組合，形成相近樂器的聲音）。

② WAVETABLE （使用眞實樂器的部份波形組合，近眞實樂器）。

③ SAMPLE （錄製樂器的完整波形，可謂是眞實樂器的聲音）。

『超能力』所使用的是第三種 SAMPLE 方式製作的。但以此方式製作的資料量是非常龐大的，一些專業用取樣音源都是錄製在 CD 中，爲何『超能力』只佔了 10Mbyte 的硬碟空間？根據右將表示存在硬碟的資料是經壓縮處理，等到要使用時再到 RAM 解壓。所以資料量可節省 2 ~ 3 倍。

而『超能力』使用電腦鍵盤模擬一般傳統鍵盤樂器，利用電腦的高速運算將 sample 音源由使用者的鍵盤快速傳送到音效卡。



而且『超能力』的音色擴充、背景音樂節奏的增加、特殊迫力音效的更換都只要透過磁片或是一般 CD-ROM 就可完成，不像是 WAVETABLE ，必須加裝昂貴的 ROM ，而擴充性較低，音色無法再設計或加裝。

三軌 MIXER 及錄放音功能，可隨意的錄製您的大作，配合 MIXER 可即時做出音樂淡入、淡出的效果。也可利用音效軌的音量調節，使得音效變得更有空間感，立體感。

『超能力』在開發之初幾乎都是？（問號）和零，因爲沒有其它成品可作爲開發參考，完全是從零開始，所以格外顯的辛苦。

在程式方面，模擬一部眞實的電子琴，可同時按下八個按鍵是一大難關（在 486-DX100 測試可同時控下八個音，486-DX33 可同時按下四個音，這是由右將電腦測試的一個參考值）。因爲 IBM 與其相容之機種的鍵盤上一次按下八個按鍵也只能循序的列出八個字來，而無法同時的顯現在同一個位置上。而電子琴是必須八個音同時發聲。

除了按下的鍵與所按下的音階需要確認外，跟著處理的是 3M BYTE 的資料要在瞬間處理完成。因爲『超能力』的每一個聲音都是取樣音源，它的資料量非一般的標準記憶體模式所能做到的。處理高解析的圖形檔，每張靜止畫面需要 300K 的記憶體，而『超能力』的互動式鍵盤、動畫音效鍵、

MTV 動畫…等等，也占了一大部份的記憶體及 CPU 的處理時間。因此一般市售的保護模式並無法達到『超能力』要求之標準，右將電腦的研發部門抱著創新的態度因而研發了高效率的保護模式，提供了更多的記憶體及執行速度。

程式大約有點眉目，眞正的問題點是如何發出好的聲音及作出好的樂隊演奏，還能消除音效卡的雜訊（關於雜訊除了音效卡本身的品質問題外，周圍的介面卡、顯示器…等等可發出高頻的裝置都有可能使得聲霸卡發出雜訊）？這一點才是樂者所關心的問題及所能見到的成果。

如一般售價昂貴的合成樂器內部所裝置的也是價格高貴的發音 IC 。而『超能力』所能使用的就只有音效卡的 IC 。我想光是價位之差異就知道應該是越貴發出好聲音品質的百分率會高些。然而獅子吼音坊日以繼夜的研究再研究、測試再測試，造就了『超能力』的音源表現不錯。

除了樂器音音色要做到聽來悅耳外，還要製作一組智慧型的樂隊伴奏銀行庫。這眞的難倒很多人，程式與音樂如何完美結合？因而現在樂者所組合的樂譜，不管樂者如何組合，我們都必需考慮到和弦與和弦之間的相容性，而在相容之同時也要有變化。而在組合好的背景音樂中，樂者不管如何隨性演奏，渾厚的背景音樂將補滿樂者的缺失。這個功能可使一個完全不懂音樂的人得到創作的滿足感。

然而，『超能力』這套激發型軟體眞正訴求的是讓更多的人加入音樂創作的行列，讓一些沒有學過音樂、沒有時間、沒有機遇碰到名師指導、不願意買昂貴的裝飾型鋼琴、電子琴…愛用國貨等等的人，也有一個很好的創作天地。也讓一些無法突破音樂創作瓶頸的人再創出一個新的音樂領域。


功能齊全的控制畫面

『超能力』到底有沒有魔力讓各位成爲音樂大師？且讓我們拭目以待。

目前五花八門的電玩市場中，雖然爲大家帶來了充分的娛樂功能，但也同時帶來負面的影響。PC-GAME 的消費者年齡層分佈很廣，從老到小，而充斥市面的多是刀光劍影的格鬥、色情泛濫的遊戲，這將對社會教育造成很大的衝擊。非但無法使大家得到壓力上的舒解，更失去電腦多媒體給與我們的眞正功效。『超能力』的研發靈感即出於此，一個良性的遊戲、一個可以娛樂群衆的多媒體、一個可以玩的次世代新樂器、更是突破傳統的教育遊戲、而從音樂的節奏中激發創作的靈感。

在您啓動『超能力』POWER 同時，映入眼簾的將是百萬樂隊，如您是完全不懂音樂的樂者，不妨使用滑鼠輸入和弦公式，即可製作出令人嘆爲觀止的背景音樂。

『超能力』已上市有一個月了，少數人在使用後，抱怨並不如期想像中的完美。據右將電腦表示原因是使用者連所使用的音效卡什麼廠牌都不知道，或者使用了一些品質不佳的音效卡。目前國內音效卡品質良莠不齊，很難因軟體而一夕改變。

現在已進入了多媒體世界，多媒體是一個結合影音、文字資料的代名詞。聲音在這多媒體已占有一席之地，利用 FM 發音已無法滿足使用者的感官，而是使用 WAV 的聲音處理，因此愼選一片未來的必備週邊，不得不仔細比較，它所占的地位就像是音響一般，高級的音響與廉價的音響可能相差數百倍，然而音效卡的好壞也只不過是一千元內的差價而已，使用者不要因小失大，而失去多媒體的原有效果。若使侏羅記的恐龍沒有了低吼的怒吼聲，那恐龍也不再可怕了。

『超能力』它的確是很好的音樂引擎，因爲它所有的音色只是透過電腦的 CPU 及 RAM 來處理，使用者只要透過軟碟或 CD-ROM 就可以重組音色，無限擴充。剩下的就是使用者的音效卡問題了，因爲如將這具引擎裝載一個破銅爛鐵的配備也很難展現『超能力』的威力。

『超能力』目前乃有些小缺點，但以它的價格來比較可謂的物超所值了。玩膩了格鬥與戰略，不妨嘗試一下新科技產品『超能力』，陶冶身心，玩一玩永遠無法破台的遊戲。

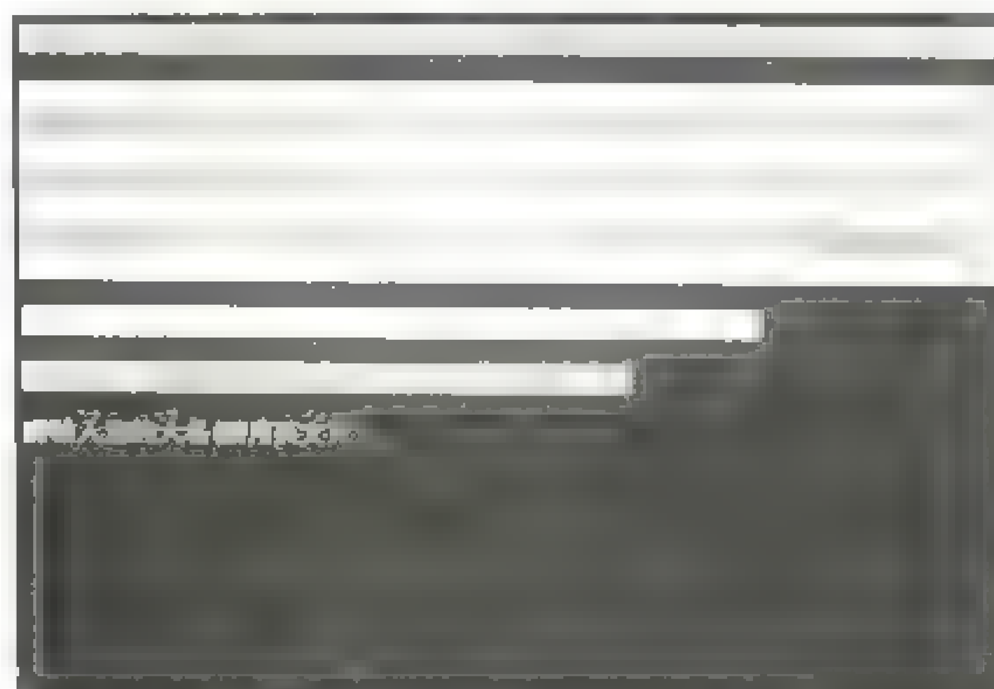
InterNet 網際網路簡介Ⅶ

另類的 BBS — PowerBBS

前言

在 InterNET的世界中，筆者已帶著大家走過不少的部分了。相信大家對於 InterNET 的了解也都到了某一個程度！在這期筆者介紹完 PowerBBS 後，筆者將帶著大家進入編寫 WWW home page的課題，在這之後，本專欄便轉型成定期向各位報告網路上最新的消息的追縱報導。希望大家能繼續捧場！而在本期筆者所要介紹的是網路上的另一種 BBS —PowerBBS。筆者第一次接觸 PowerBBS 是在 PowerBBS 開發小組在發展 OS2 用的 client 程式時因爲沒有 OS2 用的網路程式庫（IBM TCP/IP socket Library）而向筆者商借，筆者這才知道原來有人把外頭類似 RemoteAccsee、SuperBBS 架構的 BBS 也搬到了 InterNET 的世界中（而且是架構在 UNIX 等多工網路作業系統上）。而從前 Dial-UP BBS 有什麼優點値得學習的呢？PowerBBS 又是如何做到的呢？以下筆者將爲各位揭開 PowerBBS 的面紗。

PowerBBS 簡介



政大的PowerBBS 站進站畫面

PowerBBS 是一個很成功的 Client&Server 架構應用案例。在介紹它的運作方式前，我們必須先對 TCP/IP 網路通訊協定和 UNIX 的系統特性有點了解。

在前面幾篇文章中，筆者不斷地提到 Client-Server 架構的特點。而在一般 UNIX 系統上使用得最多的就是 telnet（客戶端）及 telnet daemon（服務者端）。大多的 BBS 也是架構在這個最常用的遠端控制服務上（所以連上 BBS的動作大多是 telnet＋ BBS 站的 IP ）。這個 telnet 的架構有幾個特色：

①所有的運算全部在服務主機上完成。包括使用者交談、編寫文件、看討論板等。

②只有系統管理者才能開放帳號。如果你只是系統中的一個普通使用者，你就不可能開個帳號做自己想做的事（因爲這個服務可以控制系統中的很多事，管理者不可能讓使用者自立帳號的）。

③因爲 telnet 可以控制系統中的很多事，所以使用 telnet 來開 BBS 可能會對系統安全 造成不良影響。

④除了傳送文字畫面資料之外，別想做其它的事。

也因此如果使用了這個 telnet 服務做 BBS 站，那麼除了看看討論區、和網友交談外幾乎是不能再玩什麼花樣的了。

而在 TCP/IP 通訊中也有一個很重要的特點：Port，也有人譯做〝埠〞。每個 IP 是用來分辨每一台主機的，而每一個 port 則是用以分別要將資料送到這台主機的那一個程式去的（大家應該知道一台機器在連線的時候不是單單只能一次連一個地方的吧！）。 Port 是以編號來區分的，就像一個港有許多且不同的編號的碼頭一樣（碼頭也叫做 port，讀者可以類推一下）。在前面提到的很多重要網路服務都有固定的常用 port ，如： port 23 用來接收外界來的 telnet 訊號、 port 21 是用來做 FTP訊號接收的、 port 80 是用來玩WWW的……那麼，種種的網路服務除了走固定的 port 外，能不能任意變換呢？當然是可以的！只要有服務主機的 port 不是大家常用的 port ，就必須在連線的時候指定好埠號，例如在玩 MUD 的時候， 雖然也是用 telnet，但是通常要再指定 port ，以上次介紹的Formosa 來說，它的 port 就在 4000 。

TCP/IP 也因爲有了這個特點所以可以讓使用自己開發自己的服務，不用透過系統本身來做。只要使用者所用的 port 在機器上是沒人用的，就可以用了。

Power BBS 是一套以 Client/Server 架構存在的系統，不同於目前流行於各校園網路間的 Eagle BBS是由telnet上線，容易受到網路速度的影響，也容易造成網路的負擔，在功能上也不會有很多限制。由於是使用自己開發的Client及server端程式，所以使用者可以輕易地使用許多的特殊功能，如使用快信程式、上傳下傳檔案等等。

使用上不需具有UNIX的基礎，操作簡便。且具有十分大的彈性可供各站發揮。從選單的安排到整個系統的設定，都可由建站者自由設定，更因爲不需要配合其它系統的支援，因此在小網路上也可以輕易的建立一個小型的 BBS 站。而使用者在使用的時候，也不需懂得telnet，remote login…這些東西，只要具備有Client的程式即可（目前有完成DOS 版、 OS2 版和UNIX版，可 ftp 至 pbbs.chpi.edu.tw,/pub/pbbs 下拿到）。

傳統 BBS 系統一些缺點及PowerBBS 的特性

①系統安全性不容易控制，由於 Eagle BBS 是存在於 tty ， User 是接telnet上線，因此很容易因爲程式的 Bug 或是附屬軟體修正的不完整而產生漏洞。（因爲telnet務允許使用者下達許多可以控制作業系統的指令） Power BBS 由於是Client-Server 架構 ，User只能在PowerBBS 的通訊規範下使用，產生漏洞機會就很小。



powerBBS的功能選單，是不是比平常的 BBS 多了很多的功能呢？

②降低服務主機的負載，傳統BBS 由於使用telnet 通訊協定，因此所有的運算都要交由主機來做，如用者看信、寫信、 post 文章…等等，因此要跑的程式非常多。在使用者很多的時候，再多的記憶體、再好的CPU 也撐不了這麼大的負苛。

Power BBS 因 Client-Server ， Server 只需負責連線及檔案傳輸控制，其他如顯示畫面、編修文章皆讓各個客戶分擔（就是這方面的程式是在使用者的電腦上跑的，您可以使用自己用得最習慣的 editor 等等）

③傳統 BBS 網路負載量過重，由於所有訊號必須透過 Telnet 因此對於網路倚賴過高。Power BBS 降低大部分不須要的資訊，儘量減少傳輸量及重傳次數

④ Eagle BBS 可重製性過低，可以說全臺灣的站台都長的一樣（當然大家幫忙架來架去也是原因，不過光就 BBS 本身可做的改變不是很多，除非站長是個很會程式設計的人，把 Eagle BBS 的程式大幅翻修） Power BBS 幾乎可讓SysOp做80 %以上的改變。從進站的選單開始就可以自行設計不同的風格（用過 RA 、 Maxmus 等 dial-up BBS架站程式的人就知道這是怎麼一回事了）

⑤ Power BBS 可以讓主機上的使用者自行架一個自己的 BBS 。傳統的 BBS 以 telnet 爲通訊協定，而這樣 BBS daemon （註 1 ）就必須由系統管理者掛在系統下，一般 User 無法自己架一站。 Power BBS 可讓 User 架在自己的目錄下而不須 Super User 的等級。不過得看系統管理者同不同意他的機器跑這麼一個會吃掉不少 CPU time 的服務程式。

⑥在 Power BBS User 幾乎完全不須了解UNIX 的操作，在 PC 上只要有 TCP/IP 規格，加上 PC 版的Client，就可直接上線。

⑦ Power BBS 事實上可說是另一種功能大集合，有點類似 tin ，跟 PC 的 BBS 最像，事實上，我們就是以 PC 上的RBBS及 MAXIMUS 爲藍本。而站際轉信是 follow rfc977 也就是 USENet 上 News 的傳送規格，因此PowerBBS也可算是一種News Server。功能上，有 tin 的離信寫信的功能（詳見有關 news 的介紹）， ftp 的上傳下傳檔案功能， BBS 的告示板。PowerBBS開發小組的主要成員有以下二位： samson@samson.chpi.edu.tw 或 cs79026@chpi.edu.tw，各位讀者如果另有問題，可以試著 mail 給這二位熱心的人士。

以下是 PBBS 的開發小組寫的使用手册的簡介部分，給各位讀者參考一下：要注意的是，由於PBBS 採用了 Client&server 的架構，所以要使用它專用的連線程式且要和您所使用的作業系統配合。如使用 DOS 的人就要拿PBBS 的 DOS 版 client ，使用 OS2 的人就要去找 OS2 的 PBBS Client 。 FTP 至 140.126.3.111 在 pub/pbbs/client 中可以找到您所須的 client 。

PowerBBS 站長手冊

June 7 , 1994 by Samson Chen
May 12 , 1995 by Samson Chen
Developed by
Team Square-1991 …
Samson Chen (陳紹俊)
Aquarius Kuo (郭耿言)
Mail Address : pbbs-ask@pbbs.chpi.edu.tw
Ftp Address : pbbs.chpi.edu.tw : /pub/ pbbs

* * * PowerBBS is a CARDWARE !!!
This means if you
want to use this software, PLEASE send us
a postcard to encourage us. Our address is
PowerBBS SysOps , Computer Center,
Chung-Hua Polytechnic Institute,
Hsin-Chu , Taiwan,R.O.C.
新竹市中華工學院電腦中心
PowerBBS SysOps 收

一、簡介

歡迎您使用 PowerBBS,我們先不談技術層面,我們先看看 PowerBBS 與一般 BBS 有什麼不一樣的地方。

a.架設 PowerBBS 不需要有 Supervisor 的權利,一般 User 也可以在自己的帳號下建一個個人的 BBS,而且同樣擁有轉信的功能。(AMAZING ! ! !)

b.PowerBBS 可以自由的更改 Client 所能看到的所有訊息。(中文不是夢!)

c.只要稍有 UNIX 基礎即可架設,不用高手才能架。

d.可容納同時上線的 Users 總數無限制,沒有 pty 不夠的問題, PowerBBS 不開 pty

e.由於 PowerBBS 不開 pty,安全上沒有問題,不怕別人破站。

f.可容納總註册人數無限,採 Binary Search,反應速度快。

g.對 Users 有完整的權限控制,管理上比較容易。

h.可自由設定選單色彩,不需透過 ANSI Code,也提供 Macro 增加其彈性。

i.信件採一區一檔,因此硬碟可裝信件數較一般 BBS 爲多。

j.有連線砍信的功能,與 NNTP 相容。(ps. NNTP : News 所用規格)

k.PowerBBS 站之間轉信採壓縮轉信,節省網路超過 NNTP 的 60 %

l.提供對 DBZ 的查詢,使得信件不會重複收到。

m. 對系統的負擔非常小,較一般 BBS 更有效率,對 User 的反應也較快,特別適合網路負擔較重的機器。

n.支援 Upload/Download 不需透過 ftp 或 sz/rz

o.提供 PBBS Mail Gateway 讓 PowerBBS 能將外界 EMail 收到 PBBS 的私人信箱

p.適用於 slipper/ppp server

q.還有很多 Client/Server 架構上的好處!

二、需 求

架設 PowerBBS 並不需要太好的設備,要看要做爲什麼樣的服務而定。

硬體:

電腦主機一部(廢話)
有連網路(還是廢話)
硬碟至少 5 Mega (這個站大概會很小)

軟體:

必需是 UNIX 的作業系統
cc或 gcc (gcc 比較好)

ps1 :網路必需是 TCP/IP BSD Socket 規格(幾乎所有 UNIX 都有 support)

ps2 :目前 Port 的機器主要在 SUNOS 4.x,及 NetBSD,下列 Platform 應也可以 Linux, AIX, OSF/1 , HPUX , Solaris (目前 HPUX部份還有些問題)

三、取得軟體

取得 PowerBBS Server 的所有 Source 並解開…

裡面有一些範例設定,選單等。

註一: Daemon,英文是惡魔之意,不過在網路作業系統上乏指一個不斷執行的程式它不斷地接收網路上是否有要求服務的訊號,如果有就啓動該項服務,如 telnet daemon , ftp daemon , bbs daemon ……



EGA/VGA下的程式設計概念

隨著顯示系統技術的不斷進步，讓顯示系統可以展現更高解析度畫質及豐富的色彩，但也使得顯示系統的硬體設計架構與運作原理，變得相當複雜與繁項，造成了程式設計師在設計顯示系統的相關程式時，倍感困擾且難以掌握。這一種情況，在早期 EGA 顯示系統的時代裏，便就可看出些許序端了；而發展至今的 VGA 及 Super VGA 等顯示系統上，這種情形更是非常明顯。

在EGA/VGA及 Super VGA 顯示系統上，雖然用來控制整個顯示系統運作的硬體暫存器非常的複雜與衆多，但幸運的是，在硬體設計之初，廠商爲了使往後程式的設計工作能夠較系統化，逐將所有的暫存器組，依其功能來分爲五組，這五個不同功能的暫存器組，便就是爲循序暫存器（Sequencer Register，用於時脈訊號及色平面相關控制），CRTC暫存器（CRT Controller Register，用於控制螢幕解析度及同步訊號），屬性暫存器（Attribute Register，主要用於色彩之控制，而在 VGA 及 Super VGA 等顯示系統上，又增加了RAMDAC IC的 PEL 暫存器組），繪圖（Graphics Register，控制視訊記憶體的讀寫方式）及雜項暫存器（Miscellaneous Register，用以控制同步極化，記憶體分頁及時脈）。在往後的相關程式設計上，我們只要將適當的資料寫入到這些暫存器中，就可以達到控制顯示運作方式的目的，並且在某些情況下，亦可經由讀取特定的暫存器，得知目前顯示系統的動作狀況。

不過要特別注意，雖然這些暫存器的讀取方式，可以視如一般的硬體那般，用 CPU 所提供的 I/O 指令來存取它們，但其中卻有存在著些許特別的運作方式；必須要特別注意的，在不少暫存組中，爲了要使顯示系統所提供的硬體埠不會佔用太多的埠位址，並使程式設計更方便，逐採用一種具索引值的間接方法，來做爲存取硬體中資料的運作方式，使得當我們想要去存取這種方式的硬體埠時，必須先把欲存之暫存器的索引值編號寫入到某特定位址暫存器裏，以通知顯示系統目前所要操作的暫存器是那一個，然後再對適當的資料暫存器進行存取的工作，方可正確的運行。而使用此方式的優點，是極爲明顯易見的，只要有位址及資料暫存器這二個埠位址，便可達到具控制多個暫存器的目的（例如位址暫存器的長度是一個 Byte，則便就具有定位到256個暫存器的功能了），至於其缺點，就是要在程式中，多出一個寫入索引值的步驟，造成程式碼大小增加及影響執行效率等問題；此外這些暫存器組中，存在著一種雙重功能的硬體埠，其同時扮有位址及資料暫存器的功能，因此在存取此類硬體埠時應該要特別注意，以免造成了索引值及資



料，在寫入順序上的不正確，在稍後的程式設計講解中，便可看到詳細的舉例說明了。

EGA/VGA的程式設計

在傳統用來控制 EGA 及 VGA 顯示系統的程式設計方法，除了直接採用最低階的硬體埠 I/O 之外，某些顯示系統的設計廠商，為了要使程式設計師更加容易的控制顯示系統的運作，並提高其在軟體的相容性，逐為將一些較常用到的功能，撰寫成副程式放入 BIOS 中，以供需要的應用程式呼叫，節省掉重新設計的困擾。

（1）BIOS：

A 設定讀取的位元平面（EGA/VGA）

沒有提供。

B 設定寫入的位元平面（EGA/VGA）

沒有提供。

C 設定讀取模式（EGA/VGA）

沒有提供。

D 設定寫入模式（EGA/VGA）

沒有提供。

E 改變顯示頁（EGA/VGA）

MOV AH，5（功能代碼）
MOV AL，顯示頁的號碼
INT 10H（呼叫 BIOS）

（2）硬體 I/O：

A 設定讀取的位元平面（EGA/VGA）

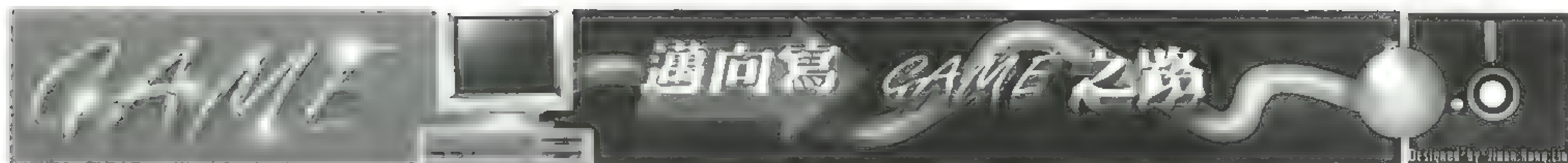
MOV DX，3CEH（設定 DX 為繪圖控制暫存器內位址暫存器的埠位址）
MOV AL，4H（讀取對映選擇暫存器的索引值）
OUT DX，AL（寫入索引值）
MOV DX，3CFH（繪圖控制暫存器內資料暫存器的埠位址）
MOV AL，欲讀取位元平面的編號（共佔 Bit 0 ~ Bit 1 這二個位元，故可指定 0 ~ 3 位元平面）
OUT DX，AL（讀入至讀取對映暫存器中）

B 設定寫入的位元平面（EGA/VGA）

MOV DX，3C4H（循序暫存器內位址暫存器的埠位址）
MOV AL，2H（對映遮罩暫存器的索引值）
OUT DX，AL（寫入索引值）
MOV DX，3C5H（循序暫存器內資料暫存器的埠位址）
MOV AL，欲致能的位元平面（不同於讀取位元平面的指定，它是使用一個位元控制一個位元平面的方式，Bit 0 ~ Bit 3 恰好控制了位元平面 0 ~ 3，當位元為 1 時，代表資料可寫入到該位元平面，而當 0 時，則不可寫入，故我們在某些時候，可同時致能 4 個位元平面，以期達到快速寫入 4 個位元平面的效果－例如在清除螢幕時）
OUT DX，AL（寫入到對映遮罩暫存器）

C 設定讀取模式（EGA/VGA）

MOV DX，3CEH（繪圖控制暫存器內位址暫存器的埠位址）
MOV AL，5H（模態暫存器的索引值）
OUT DX，AL（寫入索引值）



MOV DX，3CFH（繪圖控制暫存器內資料暫存器的埠位址）
IN AL，DX（讀取原先的資料）
MOV BL，AL（保留資料至 BL 暫存器）
AND BL，0F7H（清除 Bit 3，即 RM 欄位）
OR BL，欲指定之讀取模式（因 RM 欄位僅佔 Bit 3，故模式 1 時為 8H，模式 0 時為 0）
MOV DX，3CEH（繪圖控制暫存器內位址暫存器的埠位址）
MOV AL，5H（模態暫存器的索引值）
OUT DX，AL（寫入索引值）
MOV DX，3CFH（繪圖控制暫存器內資料暫存器的埠位址）
MOV AL，BL（把 RM 欄位後的資料，去回到 AL）
OUT DX，AL（寫入資料至模態暫存器中）

D 設定寫入模式（EGA/VGA）

MOV DX，3CEH（繪圖控制暫存器內位址暫存器的埠位址）
MOV AL，5H（模態暫存器的索引值）
OUT DX，AL（寫入索引值）
MOV DX，3CFH（繪圖控制暫存器內資料暫存器的埠位址）
IN AL，DX（讀取原先的資料）
MOV BL，AL（保留資料至 BL 暫存器）
AND BL，0FCH（清除 Bit 0 ~ Bit 1，即 WM 欄位）
OR BL，欲指定之寫入模式（因 WM 欄位僅佔 Bit 0 ~ Bit 1，故模式 0 時為 0H，模式 1 時為 1H，模式 2 時為 2H，模式 3 時為 3H）
MOV DX，3CEH（繪圖控制暫存器內位址暫存器的埠位址）
MOV AL，5H（模態暫存器的索引值）
MOV DX，3CFH（繪圖控制暫存器內資料暫存器的埠位址）
MOV AL，BL（把 WM 欄位後的資料寫回到 AL）
OUT DX，AL（寫入資料至模態暫存器中）

E 設定顯示頁（EGA/VGA）

MOV DX，3D4H（CRT 控制暫存器內位址暫存器的埠位址）
MOV AL，0CH（高階啓始位址暫存器的索引值）
OUT DX，AL（寫入索引值）
MOV DX，3D5H（CRT 控制暫存器內資料暫存器的埠位址）
MOV AL，啓始位址的高位元組（在 EGA 及 VGA 顯示系統中，螢幕裏所顯示的內容，是由 1 個 16 Bit 指標資料，所指向的視訊記憶體來決定；因此只要我們可以改變這一個 16 Bit 的資料，便可以達到換頁的效果。但特別注意，這是一個 16 BIT 的資料，其所指的位址，是以 A000：0000 ~ A000：FFFF 這段 64K Byte 記憶體位址為主，例如內容為 7H，便代表 A000：0007）。
OUT DX，AL（寫入高位元組至 SAH 暫存器）
MOV DX，3D4H（CRT 控制暫存器內位址暫存器的埠位址）
MOV AL，0DH（低階起始位址暫存器的索引值）
OUT DX，AL（寫入索引值）
MOV DX，3D5H（CRT 控制暫存器內資料暫存器的埠位址）
MOV AL，啓始位址的低位元組
OUT DX，AL（寫入低位元至 SAL 暫存器中）

認識色彩的處理方式



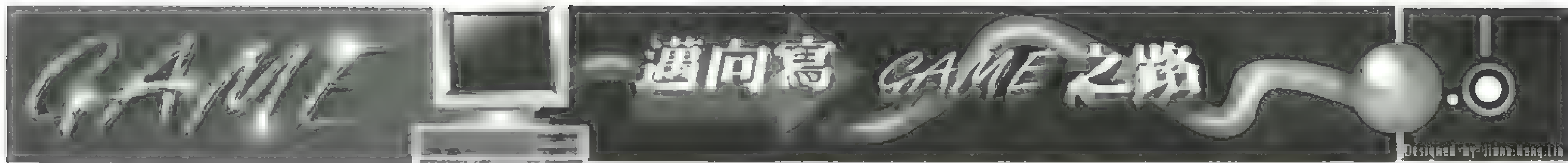
就絕大部份的顯示系統而言，深入去了解到這些系統在於顯示色彩時的運作原理與方式，及學習如何去控制它們的相關知識，都是每一個程式設計師們所應該要具備著的基本能力；因為要將任一圖形正確的顯示於螢幕畫面上時，並不只是將圖形資料正確放入顯示系統的視訊記憶體中便可以了；此時仍還需要注意到目前顯示系統的內定色彩，是否為我們顯示該畫面時所使用的正確色彩。若不是時，仍須對顯示系統進行指定色彩的工作，以使其內定色彩能夠符合該畫面的顯示時的需求，以免發生了在螢幕上的圖形正確，可是卻因顯示系統的內定色彩不對，使得圖形變成了花花綠綠的難看畫面。

在顯示色彩的運作方式上，就如同將圖形資料放入到視訊記憶體的方法，因經歷了數次顯示系統大更新的影響，而有了幾個具有明顯差異的方式存在著。在 EGA ， VGA 及更先進的 Super VGA 顯示系統裏，除了為了向下相容而存在的舊顯示模式外，在它們的新顯示模式裏，都有因要滿足新顯示模式的實際運作需求，而新產生出來的色彩運作方式；所以發展至今日的 Super VGA 顯示系統，在於色彩的運作方式，當然也就有數種的方式存在了。因此在本文裏，筆者將歸納這些不同的色彩運作方式，作一個有系統的說明介紹，盼能使各位讀者有一深切的認識與了解。

1 號碼索引式

這一種色彩的運作方式，可說是顯示系統中最被經常使用到的色彩運作方式。這一種方式的工作原理，是將用來描述顏色構成為何的資料（即 RGB 三原色的組合比例資料），統一存於顯示系統中的特定硬體埠裏（具有可供 CPU 進行讀取或寫入的特性，即 EGA 顯示系統的色彩調色盤，或則是 VGA 及 Super VGA 等顯示系統中的色彩暫存器均是），並且依序給予這些可用來儲存 RGB 組合比例資料空間一個唯一的代表編號，如 0 號儲存空間是用來描述 0 號顏色，而 1 號儲存空間則用來描述 1 號顏色的規則來依此類推，以達到讓每個顏色都有了用來儲存它們 RGB 組合比例資料的特定空間存在著；往後若我們要修改某一號顏色的 RGB 組合比例時，只要直接修改用來儲存該號顏色資料的特定位置內的 RGB 組合比例資料，即可達到改變該號顏色的目的了。最後在圖形資料的構成方式上，是採用索引值的資料格式，因此用來構成整個圖形畫面的資料，事實上就是由用來代表顏色的號碼索引值所組成的。例如圖形資料中的（ 27 ， 41 ）這一座標上的資料是為 12 ，則便就表示（ 27 ， 41 ）這一個座標上的點，它的顏色是使用顯示系統的第 12 號顏色。所以當我們將整個圖形資料，正確放入到顯示系統中的視訊記憶體裏，則顯示系統在進行下次螢幕畫面的更新工作時，便會依序從視訊記憶體中來讀取每一個點的顏色索引值，並自行依照該顏色的的索引值號碼，來查詢其儲存於特定硬體埠中的 RGB 組合比例資料為何，最後再依該 RGB 組合比例來顯示其顏色於螢幕畫面上。所以此類方法被稱為號碼索引式。

使用此類方法所帶來的優點共有二項：一是使得用來儲存圖形資料的空間能只佔合理的大小。在使用號碼索引式的顯示模式中，它用來構成圖形畫面的資料，事實上僅是顏色的索引值號碼而已，因此其所佔的空間大小，勢必會較直接使用儲存 RGB 組合比例資料的方法，要節省得多了。試想著若使用直接指定 RGB 組合比例的圖形資料，就算全部僅能顯示 64 種，每一個點所需佔用的 Bit 數，就要 6 個 Bit 了（ 2 的 6 次方為 64 ）；而在使用顏色索引式的圖形資料裏，由於其資料僅是索引值，因此就以一個同時能夠顯示 16 色的模式（而全部能夠顯示的色彩總數，是由儲存 RGB 組合比例資料的空間，其所佔的 Bit 數來決定），它每一點所必須佔用的 Bit 數，就僅需要 4 個 Bit （ 2 的 4 次方為 16 ）就足夠了。若以 640x480 的解析度而言，這二種方式所佔用的儲存空間的差異就極為明顯了（ 2 Bit × 640 × 480 = 76800 Byte ）。另一個優點，則是使最多可以顯示出的顏色數目，大於同時可顯示色彩的數目。由於在使用顏色索引式的模式裏，因其每一點的資料，事實上就是顏色的索引號碼，所以在螢幕上可以同時顯示出來的色彩，當然也就和顏色索引值所佔的 Bit 數，有著極大的關係存在了。在 16 色的模式裏，由於其每一點的顏色索引值所佔的 Bit 數為 4 個 Bit ，所以也就僅能代表出 0 至 15 號的顏色而已；而在 256 色的模式裏，由於每一個點的顏色索引值是由 8 個 Bit 所組成的，因此其所能夠用來代表出的顏色索引值數目，共有 0 至 255 等 256 種情形，而這也就是造成顯示系統同時可顯示顏色的原因之一了。但是在於顯示系統最多可以顯示出來的色彩數目上，就不須受到顏色索引值所佔的 Bit 數大小影響了；因為顏色索引值僅是用來告訴顯示系統，該點的 RGB 組合比例資料要從何處取得而已，而不是真正用來描述顏色的 RGB 組合比例資料，故在使



用顏色索引值的模式中，眞正可以用來決定最多可顯示色彩的數目，是由儲存 RGB 組合比例資料的色彩調色盤，或是色彩暫存器的儲存大小單位來決定的。例如在 EGA 的 16 色模式下，因其描述 RGB 組合比例資料的大小爲 6 個 Bit，所以總共最多可以顯示出來的顏色總數爲 64 種（2 的 6 次方爲 64）；而在 VGA 的256色模式下，因其描述顏色的儲存大小爲 18 個 Bit，因此其最多可以顯示出來的顏色數目，也就高達到 256K 色了（2 的 18 次方）。號碼索引式的缺點，便是可以同時顯示的顏色數目，會較直接採用 RGB 組合比例資料的方式要少了許多。不過在早期的電腦上，寶貴的記憶體空間是絲毫浪費不得的，凡事以節省空間爲首要的考量；況且同時可顯示 16 色或256色的顯示模式，已經可以滿足大部份使用者的需求了，使用號碼索引式的方式，不失爲二全其美的好方法。

A 色彩調色盤

在早期的 EGA 顯示系統的時代，由於其硬體卡上的設計，並沒有採用像 VGA 那般具有一顆可隨時進行數位到類比信號轉換的RAMDAC IC，而是完全使用數位信號來完成所有顯示工作，因此會限於數位式信號的刻度無法太細的原因，而導致 EGA 顯示系統上最多可顯示出來的顏色數較少；所以在 EGA 顯示系統中，就不需要有太大的空間來儲存描述顏色的 RGB 組合比例資料了。因爲如此，在 EGA 顯示系統中，硬體共僅保留一組 16 Byte 長的硬體埠來記錄它們；在每一個 Byte 的儲存單位裏， RGB 這三原色各自佔用 2 Bit，用來表示該顏色所顯示的亮度爲何： 00B（無亮度，0％），01B（低亮度， 33％），10B（中亮度， 66％）及11B（高亮度，100％）等 4 種，而因 RGB 三原色共佔用 6 個 Bit，故最多可顯示出來的顏色，共可達到 64 種。

B 色彩暫存器

在 VGA 的顯示系統中，爲了要解決因完全數位化，而導致顏色無法太多的瓶頸，因此在 VGA 顯示系統的硬體設計時，便就引入了一顆可隨時進行數位到類比轉換的RAMDAC IC，使得 VGA 顯示系統在進行內部運作時，依舊完全採數位式的工作方式；可是在輸出到控制顯示器的信號上，卻因 RAMDAC IC的輔助，而獲得類比式信號的高刻度效果，使得最多可顯示的顏色數目，一舉躍到全彩的境界。由於 VGA 顯示上已經具有強大的色彩顯示能力，所以在 VGA 顯示系統裏，便爲這些用來儲存 RGB 組合比例的資料，保留了 768 Byte 的空間以供使用；而這些 768 Byte 的儲存位置，便就稱之爲色彩暫存器。在 RGB 組合比例資料的格式上，暫存器是將每三個 Byte 劃分成一組，可將 RGB 三原色的資料各自存放於一個 Byte 中；由於 768 Byte 的儲存空間，共可分成256組，故可用來描述256個顏色。正也就是爲什麼在 VGA 顯示系統上，只能同時出256種顏色的原因所在了。不過在此特別一提的，是 RGB 這三原色的資料，它們都僅使用到 6 Byte 而已（即爲 64 種亮度變化），並沒有佔滿整個 Byte，所以在 VGA 顯示系統的描述顏色資料上，共僅使用到 18 Bit，而不是 3 個 Byte（24 Bit），因此我們便可算出，它所能夠顯示出來的顏色數目，一共是 256K 色。

2 RGB 表示方式

或許就絕大部份的顯示模式而言，使用號碼索引式的色彩處理方式，已經可以滿足絕大部份應用的需求了；但是隨著 Super VGA 顯示系統的快速發展，再加上如廣告動畫及影像處理等需要高色彩與高解析的需求，都使得號碼索引式在處理需要高色彩的運作環境時，變成了一種負擔，非但無法從中得到任何好處，反而導致了運作上的諸多麻煩。因此在 Super VGA 顯示系統上，其所新增加的 32768 及 1677 萬色等高色彩模式，在經詳細評估後，紛紛捨棄號碼索引式的方法，而採用直接將點顏色的 RGB 組合比例，寫入到視訊記憶體的方法，讓顯示系統直接從視訊記憶體中，得知該點的顏色的資料，省略了索引查表的工作。至於爲何會有32768及 1677 萬色等不同顯示顏色數目的差異，乃是取決於 RGB 組合比例資料所儲存於視訊記憶體時的資料格式所決定；若以 15 Bit 來代表一點（即 RGB 各佔 5 個 Bit），則當然可顯示的顏色數目也就是32768色了；同理，若是在視訊記憶體中是以 24 個 Bit 來儲存一點的資料，則當然可顯示的色彩數目便就高達 1677 萬色了。

至於使用 RGB 表示方式所帶來的好處，當然是可使得同時顯示的色彩數目大幅增加，且讓程式更方便對圖形進行一些專業影像處理的操作；其所形成的缺點，則是使得圖形資料量大幅地增加，特別是在 True Color 24 Bit 的顯示模式下，這一個



缺點更是非常明顯。

電腦世界中的色彩

人類的眼睛所看到的顏色及形狀，都只是人們的一種感覺，是極爲抽象並難描述出來的，試想你對於一個從未見過綠色的人，又將如何告訴他，綠色是怎麼樣的感覺呢？又怎能盼他於腦海中浮現出綠色的感受呢？所以在同樣具有靈性的人類之間，都已經難以描述出顏色的感覺了，如果想要將顏色的感覺來告訴給無生命的電腦知道，更是一件難如登天的事。所以在將顏色的觀念告訴給電腦時，必須要用一種具體的方法來表示出它們，使電腦有一個明確的資料，來構成並顯示出各種顏色；而各種工業標準的色彩模型，便是爲了要使人們可以用精確的數據資料，來達到描述出顏色的目的。

至於在色彩模型的種類上，目前常見的工業標準，計有 RGB 模型（紅色，綠色及藍色），CMY模型（青色，紫色及黃色），YIQ空間，YUV 空間，HSV 模型（色調，色度及色値）及HLS模型（色調，高度及色度）等6種，而其中又以 RGB 模型爲大部份顯示系統中最常被使用到的描述方法。在 RGB 模型下的所有顏色，都是 R（Red，紅色），G（Green，綠色）及 B（Blue，藍色）這三原色來組合而成，只是各顏色間所存在的不同，是這三個顏色的亮度比例不同而已。例如我們就以 0 ~ 100 來代表著100個不同亮度，0 爲最暗，100 則爲最亮，當想要使用這三個原色來構成其它顏色時，黑色（R＝0，G＝0，B＝0），中灰色（R＝50，G＝50，B＝50），白色（R＝100，G＝100，B＝100），黃色（R＝100，G＝100，B＝0），粉紅色（R＝100，G＝0，B＝100）等例子。我們由這些舉例之中，不難了解到事實上所有的顏色的構成，在 RGB 模型之下也只不過是這三原色的亮度比例不同來組合而成。在絕大部份的應用環境之中，了解 RGB 組合比例的構成原理，是絕對擁有極大的幫助的。

控制色彩相關程式設計

在 EGA 顯示系統上，其色彩的構成方式，是由一組大小爲 16 個 Byte 的色彩調色盤所決定的；它們可經由直接硬體 I/O 或透過 BIOS 來設定，不過由於色彩調色盤本身在硬體上的限制，使得我們在 EGA 顯示系統的硬體上，不論是經由硬體 I/O 或 BIOS 操作，均無法去讀取到色彩調色盤內部的數値；而在 VGA 顯示系統上，除了供 16 色模式使用的色盤外，尙還有一組新增的色彩暫存器，以供256色模式所使用。不過要特別注意的，是在 VGA 顯示系統上色彩調色盤的操作方式，又比 EGA 顯示系統加強了很多，而程式控制的方法，色彩暫存器及色彩暫存器，都可藉由硬體I/O 及 BIOS 運作來完成所要的工作。

色彩調色盤

（1）BIOS：

（A）設定一個色盤暫存器的內容（EGA/VGA）

```
MOV AX， 1000H （功能代碼）。
MOV BH ， 6 Bit 的 RGB 組合比例資料。
MOV BL ，欲設定色彩調色盤的編號（ 0 ~ 15 ）
INT 10H （呼叫 BIOS ）。
```

（B）設定全部色彩調色調及過掃描暫存器（EGA/VGA）

```
MOV AX， 1002H （功能代碼）
LES DX ，欲設定到色彩調色盤及過掃描暫存器的資料（共佔 17 個 Byte ）
INT 10H （呼叫 BIOS ）
```



⊙補充說明：過掃描暫存器的內容，是用來指定螢幕邊界的顏色之用，其資料格式同色彩條色盤，佔 6 個 Bit 。

(C) 設定過掃描暫存器 (EGA/VGA)

MOV AX， 1001H （功能代碼）

MOV BH ， 6 Bit 的 RGB 組合比例資料。

INT 10H （呼叫 BIOS ）

(D) 讀取一個色彩調色盤的內容 (VGA)

MOV AX， 1007H （功能代碼）

MOV BL ，色彩調色盤的編號（ 0 ～ 15 ）

MOV 10H （呼叫 BIOS ）

傳回值：

BH ＝該被指定的色彩調色盤，其內的 RGB 組合比例資料。

(E) 讀取過掃描暫存器 (VGA)

MOV AX， 1008H （功能代碼）

INT 10H （呼叫 BIOS ）

傳回值：

BH ＝過掃描暫存器內的資料。

(F) 讀取全部色彩調色盤及過掃描暫存器 (VGA)

MOV AX， 1009H （功能代碼）

LES DX ，欲存放取得後的資料的記憶體位址（需要有 17 Byte 之大小）

INT 10H （呼叫 BIOS ）

(2) 硬體 I/O ：

(A) 設定色彩調色盤 (EGA/VGA)

MOV DX， 3DAH（設定 DX 暫存器為輸入狀態 #1 暫存器的位址）

IN AL， DX （清除正反器）

MOV DX， 3C0H（屬性暫存器的位址）

MOV AL ，欲讀取色彩暫存器的編號（ 0 ～ 15 ，為 Bit 0 ～ Bit 4 ）

OUT DX， AL （設定索引值）

MOV AL ， 6 Bit 的 RGB 組合比例資料。

OUT DX， AL （寫入到色彩調色盤暫存器）

⊙輔助說明：由於色彩調色盤所在的屬性控制暫存器組 3C0H ，是屬於一種雙重任務的埠，在於索引值指定及資料寫入時均都是同樣埠位址，因此為了要使硬體可得知目前所寫入的資料為何，便在硬體內部存在著一個正反器，當其為清除狀態（ 0 ， Clear ）時，則代表目前若寫入資料到該埠上，就是為索引值，而在寫入所引值完畢後，硬體就自動將正反器予於設定（ 1 ， Set ），使其下一筆資料可寫入到索引值所指定的資料暫存器上。正因為屬性暫存器有著這般特性，因此在我們對其進行程式操作時都會先清除正反器的狀態，以確定寫入資料的正確性。至於清除的方法便是讀取一次輸入狀態# 1 暫存器，便可使正反器自動被清除為 0 。

(B) 設定過掃描暫存器 (EGA/VGA)

MOV DX， 3DAH（設定 DX 暫存器為輸入狀態 #1 暫存器的位址）

IN AL， DX （清除正反器）

MOV DX， 3C0H（屬性暫存器的位址）

MOV AL ， 11H（過掃描暫存器的索引值）

OUT DX， AL （設定索引值）

MOV AL ， 6 Bit 的 RGB 組合比例資料。
OUT DX ， AL （寫入到過掃描暫存器中）

（ C ）讀取色彩調色盤（ VGA ）

MOV DX ， 3DAH（設定 DX 為輸入狀態與暫存器的位址）
IN AL， DX （清除正反器）
MOV DX ， 3CDH（屬性暫存器的位址）
MOV AL ，欲讀取色彩調色盤的編號（ 0 ～ 15 ，僅 Bit 0 ～ Bit 4 ）
OUT DX ， AL （設定索引值）
MOV DX ， 3C1H （讀取屬性暫存器之資料時，所用之埠位址）
IN AL， DX （讀取資料到 AL 中）

（ D ）讀取過掃描暫存器（ VGA ）

MOV DX ， 3DAH（設定 DX 暫存器為輸入狀態 #1 暫存器的位址）
IN AL， DX （清除正反器）
MOV DX ， 3C0H（屬性暫存器的位址）
MOV AL ， 11H（過掃描暫存器的索引值）
OUT DX ， AL （設定所引值）
MOV DX ， 3C1H （讀取屬性暫存器之資料時，所用之埠位址）
IN AL， DX （讀取資料至 AL 中）

色彩暫存器

（ 1 ） BIOS ：

（ A ）設定一個色盤暫存器（ VGA ）

MOV AX ， 1010H （設定功能代碼）
MOV BX ，欲設定的色彩暫存器編號（ 0 ～ 255 ）
MOV CH ，綠色的亮度值（ 0 ～ 63 ）
MOV CL ，藍色的亮度值（ 0 ～ 63 ）
MOV DH ，紅色的亮度值（ 0 ～ 63 ）
INT 10H（呼叫 BIOS 中斷）

（ B ）設定一組色彩暫存器（ VGA ）

MOV AX ， 1012H （設定功能代碼）
MOV BX ，欲設定一組色彩暫存器的啓始編號（ 0 ～ 255 ）
MOV CX ，欲設定色彩暫存器的數目。
LES DX ，存取 RGB 組合比例資料的起始位址（以 3 個 3 Byte 為一組，故長度為 CX 暫存器之值乘以 3 ）
INT 10 （呼叫 BIOS 中斷）

（ C ）選擇色彩暫存器組（ VGA ）

MOV AX ， 1013H （設定功能代碼）
MOV BL ，子功能編號（ 0 ＝設定分組模式， 1 ＝設定使用何組色彩暫存器組）
MOV BH ，分組模式類別或色彩暫存器組的編號〔若 BL ＝ 0 時，則 BH 可為 0 （ 4 組，每組為 64 個色彩暫存器）或 1 （ 16 組，每組為 16 個色彩暫存器）。若 BL ＝ 1 時， BH 可為 0 ～ 3 （ 4 組時）或 0～ 15 （ 16 組時）〕。
INT 10H（呼叫 BIOS 中斷）

⊙輔助說明：由於在 VGA 顯示系統上，因其具有一顆 RAMDAC IC 的設計，使得它可以達到同



時顯現256色的目的。因此在 VGA 顯示系統上，為了要善用這項能力，便加強在 16 色模式中所使用的色彩調色盤，讓它與色彩暫存器配合使用，以獲得色彩階度更多及快速切換色彩的效果，而使用色彩暫存器分組的方法，便就是要達到這項目的；為了使其應用更加靈活，遂將256個色彩暫存器，依 16 個為一組來分成 16 個組別，而程式可自行設定要使用那一組。往後當 VGA 顯示系統從色彩調色盤中取出資料後，便不再是代表 RGB 組合比例資料，而是視其為這組色彩暫存器的索引值。用該 Byte 中的 Bit 0 ~ Bit 3 來決定該號色彩調色盤是指向那號色彩暫存器；而另一種分組方式，則是將256個色彩暫存器分成4組，每組 64 個，往後在運作的過程中，色彩調色盤內的資料，一樣視做該組色彩暫存器組的索引值，但不同於 16 組的方式，它是使用該 Byte 的 Bit 0 ~ Bit 5 來做為索引之用）。

（D）讀取一個色彩暫存器（VGA）

MOV AX， 1015H （功能代碼）
MOV BX，欲讀取色彩暫存器的編號（0～ 255 ）
INT 10H（呼叫 BIOS ）
程式執行完畢後：
CH ＝綠色亮度值（0 ～ 63 ）
CL ＝藍色亮度值（0 ～ 63 ）
DH ＝紅色亮度值（0 ～ 63 ）

（E）讀取一組色彩暫存器（VGA）

MOV AX， 1017H （功能代碼）
MOV BX，欲讀取一組色彩暫存器的起始編號（0～255）
MOV CX，色彩暫存器的數目。
INT 10H（呼叫 BIOS ）
程式執行完畢後：
ES ：DX＝欲存放讀回資料的記憶體起始位址，大小須有 CX 暫存器之值乘以 3 之和。

（F）讀取目前的色彩暫存器使用狀態（VGA）

MOV AX， 101AH （功能代碼）
INT 10H（呼叫 BIOS ）
程式執行完畢後：
BH ＝目前所使用的色彩暫存器組別
BL ＝目前所使用的分組模式

（G）轉換至灰階色（VGA）

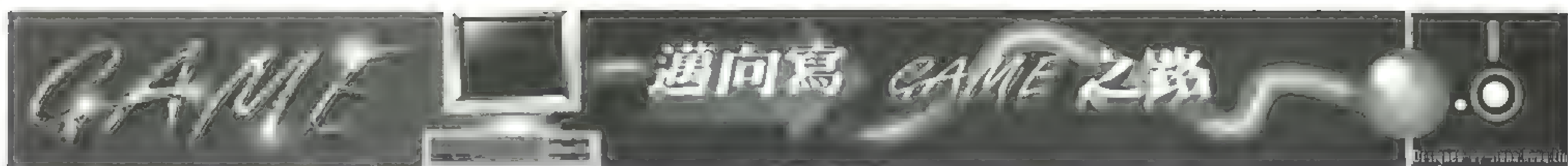
MOV AX， 101BH （功能代碼）
MOV BX，起始轉換的色彩暫存器編號（0～255）
MOV CX，欲轉換色彩暫存器的數目。
INT 10H（呼叫 BIOS ）

⊙輔助說明：由於灰階色彩，事實上僅是白色的亮度變化，因此我們只要將色彩的 RGB 組合比例資料，依灰值＝（ 0.30 ＊R）＋（ 0.59 ＊G）＋（ 0.11 ＊B）的方法來計算它，並將色彩暫存器的 RGB 組合比例資料，均設為該灰值，便可達到轉換成灰色系的效果了。

（2）硬體 I/O：

（A）設定一個色彩暫存器（VGA）

MOV DX， 3C8H （ PEL 寫入位址暫存器的埠位址）
MOV AL，欲設定色彩暫存器的編號 （0～255）
OUT DX， AL （寫入編號至 PEL 寫入位址暫存器）




```
MOV DX，3C9H              （ PEL 資料暫存器）
IN  AL，DX                （讀入R亮度資料至 AL 暫存器）
IN  AL，DX                （讀入G亮度資料至 AL 暫存器）
IN  AL，DX                （讀入B亮度資料至 AL 暫存器）
```

⊙輔助說明：在讀取資料的過程中，每當我們從 3C9H 讀出資料後，硬體便會自動把下一筆資料放入其中，次序爲R→G→B，且當 RGB 均讀完後，硬體亦會將 PEL 寫入位址內的值，自動加上1，以移至下一筆 RGB 組合比例資料上。

（B）設定色彩暫存器分組模式（VGA）

```
MOV DX，3DAH    （設定 DX 暫存器爲輸入狀態 #1 暫存器的埠位址）
IN  AL，DX      （清除正反器）
MOV DX，3C0H    （屬性暫存器的埠位址）
MOV AL，10H     （模態控制暫存器的索引值）
OUT DX，AL      （寫入索引值）
MOV DX，3C1H    （讀取屬性控制暫存器時，所用的埠位址， VGA 顯示系統上方有）
IN  AL，DX      （讀取舊模態控制暫存器內的資料）
MOV BL，AL      （把資料保留至 BL ）
OR  BL，80H     （設定 IPS（ Internal Palette Size，在 Bit 7 ），0時爲 64 個爲一組，1時則
                  16 個爲一組）
MOV DX，3DAH    （設定 DX 暫存器爲輸入狀態 #1 暫存器的位址）
IN  AL，DX      （清除正反器）
MOV DX，3C0H    （屬性控制暫存器的埠位址）
MOV AL，10H     （模態控制暫存器的索引值）
OUT DX，AL      （寫入索引值）
MOV AL，BL      （取回 IPS 後之埠資料到 AL ）
OUT DX，AL      （寫入到模態控制暫存器）
```

（C）選擇色彩暫存器組（VGA）

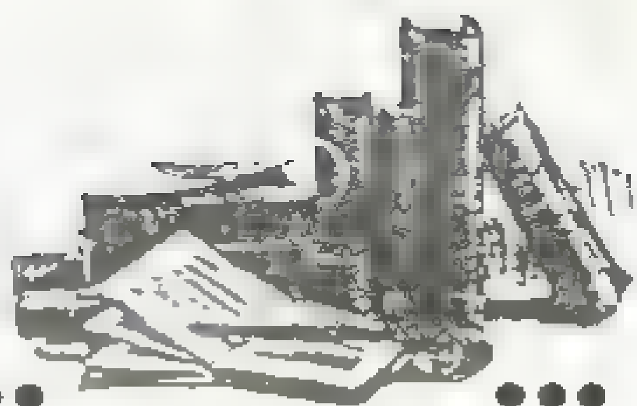
```
MOV DX，3DAH     （輸入狀態 #1 暫存器的埠位址）
IN  AL，DX       （清除正反器）
MOV DX，3C0H     （屬性控制暫存器的埠位址）
MOV AL，14H      （顏色選擇暫存器的索引值）
OUT DX，AL       （寫入索引值）
MOV AL，所欲選擇的組別號碼。
```

由於在 VGA 顯示系統上，因其對色彩暫存器的分組方法有二種，故在本選擇組別的方法，亦有二種情形： 一是 16 個爲一組時，則在選擇組別時，共必須設定 Bit 0 ~ Bit 3 這 4 個位元（ C67 及 C45 ，共 16 組），而在另一種 64 個爲一組時，則必須設定 Bit 2 ~ Bit 3 這兩個位元（ C67，共 4 組），來達到選擇色彩暫存器組之目的

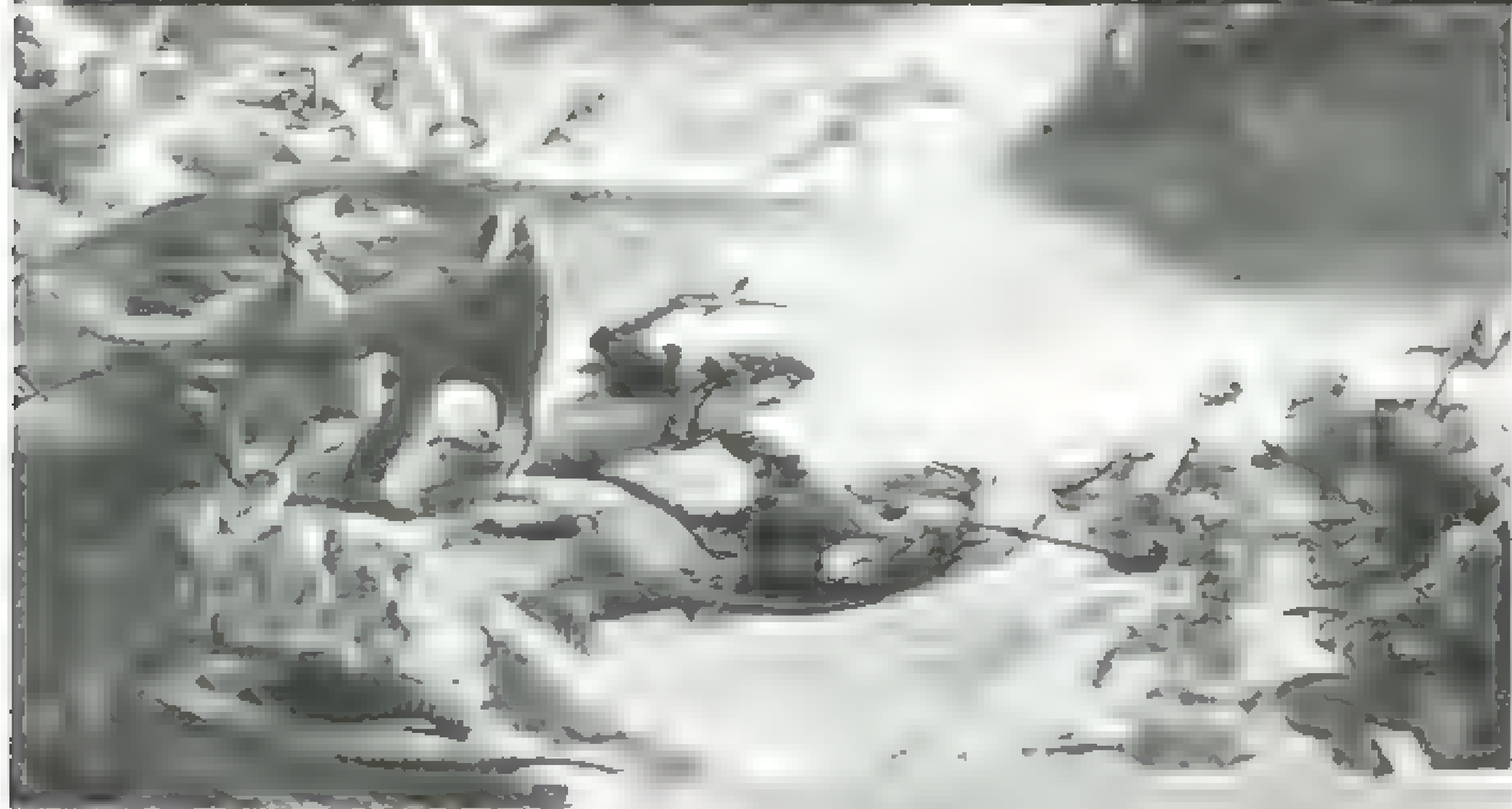
```
OUT DX，AL      （寫入所選擇組別號碼到顏色選擇暫存器中）
```

（D）讀取一個色彩暫存器（VGA）

```
MOV DX，3C7H           （ PEL 讀取位址暫存器的埠位址）
MOV AL，欲讀取的編號    （0～255）
OUT DX，AL             （寫入編號至 PEL 讀取位址暫存器）
MOV DX，3C9H           （ PEL 資料暫存器的埠位址）
IN  AL，DX             （讀取R亮度資料到 AL ）
IN  AL，DX             （讀取G亮度資料到 AL ）
IN  AL，DX             （讀取B亮度資料到 AL ）
```



龍槍編年史與龍之研究IV



作者/Lucifer

坦尼斯一行人則為了向評議會出發而遇到了無法解決的難題，這些英雄打敗了龍騎將凡敏那、殺死了黑龍西薩斯，但是他們現在遇到了即使是神兵利器也莫可奈何的大問題－他們沒錢了…雷斯林急中生智，想出了利用他的幻術來當作表演謀生的方法，沒想到這個性格陰沈的紅袍法師的表演大受歡迎，連他的兄弟卡拉門都利用他的怪力當作表演的節目，甚至連金月都加入他的行列利用自己的歌喉掙錢，這一群意外發跡的表演者一路上受到了無法想像的歡迎，甚至連黑暗大軍都因為他們的精采表演而讓他們渡過了平日戒備森嚴的警戒線，這一段令他們感到驕傲的表演生涯，不但解決了他們的旅費問題，也幫他們賺到了足夠雇一艘船帶他們前往騎士評議會，這段冒險生涯中的小插曲眼看著就要在他們到達了一個可以出航的港灣之後結束了，但是…

羅拉娜在引開這些追兵的過程中，發現了西薇拉的詭異行徑，似乎是在向追兵通風報信，但是西薇拉表示他只是為了誤導這些追兵，才會留下那些特殊的記號；在確定擺脫了那些追兵之後，西薇拉彷彿下了極大的決心，要將他們帶往一個特殊的地點，但又不肯透露這個地點的確實所在，只肯讓這些冒險者跟著她到這個似乎被外界遺忘已久的地點去。在西薇拉一再保證絕無加害他們之心之後，隊伍才半信半疑的跟著她來到了一個被大霧所籠罩的地方，一個似乎蘊藏著無限哀思的地方；在西薇拉的說明下隊伍才知道這裡是索蘭尼亞史上最偉大的騎士修瑪長眠之處，隊伍跟著西薇拉進入了這個古老的墓穴，但是在墓穴的深處，西薇拉突然施法迷倒了所有的伙伴，只有泰斯因為被修瑪的盾牌擋住了所以逃過一劫，不過泰斯在發現狀況不利的時候，決定趁著西薇拉不注意的時候，從墓穴中的一個幽暗的地道脫逃，但是卻沒想到所謂的地道竟然通往巨龍山脈中的秘密地點，在那裡泰斯又看到善惡巨龍大戰的繪畫，更令他感到驚訝的是，當時被認為死在帕克斯要塞裡的費玆本突然又出現在他的面前，費玆本帶著泰斯回到修瑪的墓穴中，費玆本要求西薇拉要在一個神秘的誓約和世界的安危之間做一個選擇，而費玆本要先帶著泰斯前往騎士評議會處理由於操龍法珠所帶來的混亂。

西薇拉在陷入苦思之後，終於決定了不惜讓龍族冒著可怕的危險而將事實全盤托出，西薇拉竟然也是當年幫助修瑪打敗黑暗之后的銀龍之一，原本深愛她的吉爾賽散思感到了無比的驚訝，對於他來說，原本只是愛上了一個同類的精靈，但是現在卻變成這種結果；並且西薇拉還警告說操龍法珠只能呼喚惡龍前來，如果沒有屠龍槍的配合，它將只會帶來可怕的災難，於是西薇拉決定…

在這麼久以來的日子裡，羅拉娜第一次開始相信西薇拉可能是一隻君臨人界、力量強大的銀龍，西薇拉驕傲的走著，她的銀髮在火把下閃閃發光，她走向泰洛思，挺直的站在她前面。

“銀臂泰洛思”，她說；“我以銀龍之名，賜你鑄造屠龍槍的力量！”

～摘自<冬日寒夜的巨龍>第二章第十節

而當史東帶著珍貴的操龍法珠和德瑞克到達了索蘭尼亞的騎士評議會上，但是歷經艱險的史東所面對的不是騎士團的認可，相反的，德瑞克對他提出了以下犯上和在敵人面前退縮的控訴，由於這件控訴使得原先就內鬥不已的騎士團更加紛亂，大部分年輕沒有權勢的騎士都支持史東這種權衡的作法，但是年長位居高位的騎士則對這個問題只有一個回答－違反騎士信條是不可原諒的，身兼騎士團首領和最高仲裁者的剛薩，也不知道如何處理這種會導致本來就在破裂邊緣的騎士團徹底瓦解的事件；但是由於騎士團中大多數的力量仍然是被德瑞克一系所控制，剛薩只好暫時依照騎士守則，對於史東的騎士身份保留，但是由於剛薩和史東的家族擁有深厚的淵源，剛薩決定賭上一賭，由於騎士團決定前往帕蘭薩思大平原上唯一扼守天險的牧師高塔駐守，只要能夠守住這個隘口，帕蘭薩思城就能夠安然無恙，根據傳統，騎士團在出戰時，在三個不同階層的騎士都必需派有代表包括了玫瑰騎士、聖劍騎士、皇冠騎士，剛薩選派史東為皇冠騎士的代表者，而德瑞克以他的勢力則想當然耳的出任玫瑰騎士的代表，另外一個聖劍騎士的代表則是德瑞克的親信；史東對於這個勇於內鬥、困於死板的騎士信條的索蘭尼亞騎士團感到十分的失望，然而跟他想法一樣的人，很明顯的並不在少數。帕蘭薩思城的居民和守軍連補給和援軍都不肯運送給這些困守的孤軍。

剛薩在收到了史東帶來的操龍法珠之後，決定在神聖的白石平原召開第二次的聯合會議，第一次的會議在沒有操龍法珠的出現下，仍然因為各種族間的成見不歡而散，這一次的會議原先應該是這場黑暗的戰爭裡唯一的希望，但是在大家禮貌性的致

過詞之後，爲了操龍法珠的所有權，整個會議劍拔弩張，眼看著一向神聖的白石平原就要染上鮮血，但這時泰思不知哪裡來的膽子，他一個箭步衝向操龍法珠，用力的將它摔成碎片，一時之間整個紛亂不已的集會現場都呆住了，費茲本告誡他們，在這種危急的狀況下，紛爭只是帶來黑暗大軍最後的勝利，如果不合作的話，不管是自認受到天神眷顧的精靈族或是自稱萬物之靈的人類，最後的下場都只有被奴役的份，就在此刻，更讓人驚訝的事發生了，一向被視做神聖不可侵犯的白色巨石，彷彿被天雷劈中一樣，裂成了兩半，因爲有一個傳說中的神兵利器又再度從史書中浮現了…

“我萃取了銀龍墓穴最深處礦脈中的精純熔融的銀漿，藉著天神賜與我的銀臂之力，我重新鑄造了預言中的武器；我帶著它來到了你們面前，也來到了世人的面前－所有的生物在這個神兵所帶來的希望中，我們可以團結一致的面對威脅要將我們永遠監禁在黑暗中的終極邪惡，並且將它擊敗！”

“它就是黑暗中的最後希望，屠龍槍！”

泰洛思將手中的武器用力的刺入了大地；它驕傲的站立在操龍法珠的碎片中…

～摘自<冬日寒夜的巨龍>第三章第六節

羅拉娜也跟著泰洛思來到了騎士評議會所召開的會議現場，由於她和史東的交情，以及她對於屠龍槍的技巧，剛薩希望她能夠一方面將屠龍槍帶至帕蘭薩思平原上的牧師高塔給那裡的騎士增援，一方面則希望她能夠對於史東的行爲做證，讓他重新恢復清白之身，羅拉那原先希望去和坦尼思會合的兒女私情就只有暫時放一邊了。

坦尼思由於他們表演身份的掩護，旅途上一直都很順利，但是他們所不知道的是雷思林已經藉由他強大的精神力量對於他們手頭的操龍法珠得到了完全的掌控權，雖然他的身體依舊孱弱，但是他的魔法力量已經不再是他們可以想像的了；隊伍繼續旅行到了一個小港灣，他們原先想要依照計劃雇一艘渡過人稱依司塔血腥海，並且直接前往騎士評議會，但是出乎他們意料之外的是，他們所抵達的那個港灣，幾乎到處都是龍怪的部隊，因爲據說藍龍支隊的龍騎將剛剛抵達這個地方，所以駐防的部隊更加不敢掉以輕心，不過在重賞之下，仍然找到了一艘名叫派拉瓊的快船，願意在這種時節接他們這一筆生意，不過當然是因爲船長本身是一個女海盜，最近這些法外之徒的壞事做的都沒有辦法跟黑暗大軍大規模的掠奪相比較，所以他們只好接一些外快來貼補一下生活費用，不過更特殊的是竟然在這裡遇到了當初他們以爲和伊班一起死在帕克斯要塞的貝倫，而貝倫神秘的過去也逐漸揭開了，原來他就是黑暗之后在大洪水之後崛起四處侵略的原因，他和他的妹妹在無意之中發現了古代黑暗之后的祭壇，貝倫在狂亂之中受到了黑暗之后的控制，殺了自己的妹妹血祭黑暗之后，同時也換得一顆黑暗之后的綠寶石嵌在自己的胸口作爲補償，但是也由於他妹妹的靈魂極力阻撓黑暗之后重新進入這個世界，所以黑暗之后需要他胸口的那顆綠寶石才能完成他進入這個世界的手續，所以黑暗大軍才會如此急迫的四處搜尋這個黑暗之后重回克萊恩之鑰；不過坦尼思一行人在這段時間中暫時有別的事情要煩心，坦尼斯在冒充惡龍大軍中的人類武士上街探詢軍情的時候，不意竟然遇到了思念已久的奇蒂拉，而更令人驚訝的是，奇蒂拉就是他們一直在躲避的藍龍支隊的龍騎將，不過奇蒂拉以爲坦尼思是在他的手下服務，所以非常熱情的款待他，甚至要讓他晉陞官階，坦尼思雖然心繫他的伙伴，但是也只好虛與委蛇，撐過兩三天，但是最後他在得知了貝倫被黑暗大軍搜捕的眞正原因之後，決定要帶著他的伙伴跟著船一起緊急出航，因爲貝倫是那艘船上的舵手，他們先帶著貝倫離開這座港灣，黑暗大軍獲勝的機會就少了許多，不過坦尼思沒想到由於奇蒂拉對他仍然不是十分信任，所以派人跟蹤他，連他們的逃亡計劃都一清二楚，於是奇蒂拉親自率著藍龍支隊在「血海」上追擊他們，但是貝倫將船帶入暴風雨中，連藍龍都沒有辦法繼續追擊，正當衆人以爲已經擺脫了這個可怕的威脅的時候，卻發現他們正在向著可怕的大漩渦而去，在他們掉入漩渦之前，雷思林利用操龍法珠帶給他的無比力量，不顧其他人的安危，將他自己傳送離開了這個危險的地方。卡拉門受到了極大的打擊，在衆人沈入海中之前，能聽到的最後一句話是，卡拉門淒厲的呼喊，“我的兄弟啊…”。

而帶著屠龍槍前往帕藍薩思平原上的牧師之塔增援的羅拉娜，卻發現這裡的情況比他所想像的還要糟糕，騎士們在補給線切斷，困守要塞的情緒下，士氣日益低落，由於這裡既無援兵也無補給，完全成了一座孤島，所以即使羅拉娜帶來了屠龍槍也沒有多大的用處，因爲黑暗之后甚至不需要出動她的巨龍兵團，只需要等這些騎士自己被飢餓和圍城的恐懼所打敗就好，羅拉娜雖然費盡心血要讓他們學會使用屠龍槍的技巧，但是在這種絕望的情勢下，即使是她都覺得生命彷彿已經到了盡頭，再努力也沒有用了，而好大喜功的德瑞克由於不耐這種他眼中的懦弱行爲，於是要求在大平原上決一死戰，因爲他覺得這些龍怪大軍都敵不過他們的堅強信條和騎士守則，但是史東堅持不肯同意這種愚蠢的行爲，德瑞克只好帶著自己的兵馬自行出城和那些龍怪作戰，不過由於一開始龍怪的詐敗計謀讓他失去了戒心，在急追之下，他們的兵馬反而被反包圍，遭到全數殲滅的悲慘下場，牧師之塔內的守軍在看到了這場平原上的大屠殺之後，對於自己的未來感

到更爲絕望，因爲，不久同樣的命運也會臨到他們頭上來…

但是在久久的耽擱之後，黑暗之后終於沒有辦法再讓這個象徵性的阻擋他的勢力，繼續存在在帕藍薩思平原上，因此他派出了藍龍支隊的奇蒂拉來對付這些她昔日的伙伴，史東眼見情勢極度的不利，於是決定自我犧牲，讓自己死在騎士信條的規範之下，羅拉娜無法攔阻，眼見史東在高塔上被奇蒂拉所殺，但是奇蒂拉念在昔日的情誼，她給牧師高塔的騎士們一天的時間來替史東舉行喪禮，第二天如果不投降的話，則就是巨龍軍團和龍怪大軍的全面總攻擊；羅拉娜當然不可能將這裡拱手讓給黑暗大軍，讓帕藍薩思城的居民毫無保護的面對這些黑暗的生物，但是卻又無法可想，不料泰思在高塔中的神聖禁地亂逛的時候，竟然發現這裡之所以自古以來就不准任何人進入的原因，就是因爲這裡也存放著另外一顆的操龍法珠，於是羅拉娜決定了一個大膽的計劃，她決定在總攻擊的時候利用操龍法珠的力量來呼喚這些惡龍飛入牧師高塔，而利用城內守軍的屠龍槍來做一個守株待兔的陷阱，黑暗之后沒有料到這裡也保存有一顆操龍法珠，結果藍龍支隊派出來攻擊的藍龍全部被屠龍槍所殺。不過羅拉娜險被操龍法珠所控制，最後操龍法珠則毀於藍龍的最後掙扎，而城外的龍怪大軍則因爲他們身上的龍族血緣而受到操龍法珠的影響，但是他們又不是純種的龍類，所以只能感受到操龍法珠震耳欲聾的吼聲，但是卻不能明瞭它的意義，於是在一陣恐慌之下，龍怪大軍四處潰散，跟他們一起行動的人類以及地精們也跟著潰不成軍，牧師高塔內的守軍趁勝追擊，暫時獲得了傲人的戰果，不過下一次呢？沒有人敢說…

另外一方面，背棄自己的兄弟一個人逃出海難的雷思林，則傳送到了帕藍薩思城的大圖書館前，雖然他能夠利用操龍法珠的力量讓自己在各個地點間自由往來，但是如此強大的法術運作需要極大的精力，在傳送法術結束後，他已經瀕臨死亡，只剩下最後一口氣要進入大圖書館找尋古代魔法的知識，在這裡他遇上了帕藍薩思城地位最崇高的人物，偉大的史書編纂者－阿思特紐思，他藉由不斷的轉生在克萊恩大陸上記載一切曾經和正在發生的事，這項工作自從人類有文明開始就不曾間斷，他已經看遍了人世間種種殘酷的行爲和喜樂，因此變得逐漸麻木，對於世事漠不關心，而他的工作將一直持續到帕拉丁進行最後審判，天地毀滅的那一刻止（有人說，阿思特紐思是中立之神的領袖－知識之神在人世間的代言人，但是誰知道呢？神威難測…），但是似乎他和雷思林之間有一段更爲特殊的機緣，似乎雷思林在久遠的時光中曾經和他相遇過不止一次，但阿思特紐思又不肯透漏到底和他有過什麼樣的相遇，不過阿思特紐思卻肯破例讓他進入傳統上不對外開放的大圖書館中的魔法典籍區，但是雷思林失望的發現，當時所有人認爲理所當然的的魔法語言，由於年代久遠和大洪水的變動而失傳了，所以雷思林就站在史上魔法記載最豐富的資料庫裡，卻因爲無法解讀這些資料而只有憤恨的空手而歸，在一陣咯血之後，他再度失去了知覺…

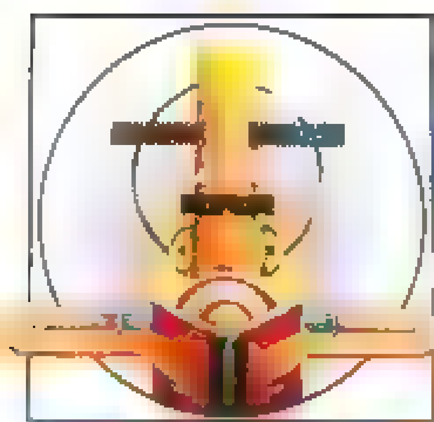
而同時在帕藍薩思城出現的恐怖並不只有雷思林一個特殊的人物，羅拉娜由於在牧師之塔的表現英勇，是他們在寡不敵衆下還能獲勝的關鍵，所以帕藍薩思城城主建議由羅拉娜領導這一群守軍，並且由此刻開始接受帕藍薩思城毫不保留的補給和支援，雖然騎士團裡對於由女性來領導他們感到有違騎士的信條，但是阿思特紐思表示這點在歷史上並不是第一次發生，才說服了一些頑固的騎士服從這個令他們感到驚訝的決定。但是泰思和弗林特在帕藍薩思城中意外的迷路之後，竟然看見了一個令坎德人也感到恐懼的高塔，它奇異的地方是，雖然它位於帕藍薩思城的正中央，但是附近連一個居民甚或生物都不見蹤影，藉由城主之口，他們才得知這座塔的悲慘過去，當年在魔法師面臨大搜捕的年代裡，由於埃斯塔的教皇煽動暴民包圍五座魔法之塔，魔法師雖然力量強大，但是他們需要休息和記憶之後才能正確的施法，所以在面對這些暴民也感到不支，所以它們協商之後決定讓出四座巫師之塔，而把所有的典籍都遷往儘剩的一座巫師之塔，但是由於帕藍薩斯城的巫師之塔是五座裡面最華麗的，所以暴民在巫師甚至還來不及遷出的時候，就開始準備要大肆劫掠，一名黑袍法師不能忍受這樣的羞辱，於是在盛怒下縱身自高塔上跳下，並且下了一道強力的詛咒，他以自己的鮮血立誓，除非掌握時空之鑰的大法師降臨，否則所有的人只要靠近都得死，所以整座塔就從原先令人不敢逼視的潔白，變成令人不敢正視的恐懼之象徵，所以整座城就被迫和這個過去愚行的象徵度過了好幾百年，沒有人敢面對它…．雖然羅拉娜得到了帕藍薩斯城的全力支援，但是沒有了操龍法珠，在面對黑暗大軍中壓倒性的恐怖戰鬥巨龍部隊時，還是沒有絲毫的勝算，只有奇蹟出現才能拯救他們了，但是似乎在大洪水之後，衆神第一次開始眷顧克萊恩的未來了。他們在遙遠的地平線的彼方看到了…

那個年長的矮人深深的吸了一口氣；他的眼中泛著淚光，很快的他把眼睛從鼻樑上拿下來，放進他們的盒子裡，並且收進他的口袋裡；但是他帶著眼鏡的時間剛好足夠讓他看清楚，那些飛向他們的巨龍翅膀上閃耀的晨曦，粉紅色的…並且閃爍著銀色的光芒。

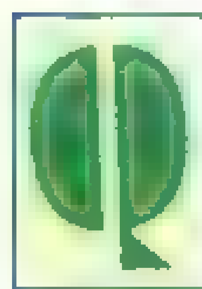
“放下你們手中的武器吧！”弗林特一邊跟他身邊的人說話，一邊用著泰思的手帕擦著眼睛。“感謝眞神！我們現在終於有了希望，終於有擊敗黑暗大軍的希望了…”

～摘自<春日黎明的巨龍>第一章第八節

下期待續



新竹市 宇青



問題診療室您好：

本人有幾個問題想請教諸位

①貴雜誌隨期附贈 MEGADISC ，為何在本人的電腦，卻一直無法顯示出來，螢幕是一片黑（已經連續三期了），驅動 UNIVBE.EXE 也是無甚用。為何？本人的電腦配備為 486DX2-66 、 8MB 、 ET-4000 、 DOS6.2 、四倍速光碟機。

②為何78 期不見98 精品店，該不會已被停掉了，不會吧！畢竟它仍有一些忠實的支持者。

③貴刊不知可否刊登一些 DOS/V 的攻略，如同級生 2 、戀姬…等等，畢竟有 DOS/V 遊戲的人也已不少了。

④貴刊不知可否像電腦遊戲世界一樣，開闢一個全方位 PUB ，舉凡對遊戲的批評、鼓勵及一些對遊戲的心得，供大家討論。

拉拉雜雜寫了一大堆，希望它不會被丟到垃圾筒裏。



宇青讀者你好：

垃圾桶中的信已經滿出來，丟不下啦！

①若驅動 UNIVBE 後仍無法使用，有可能在設定上需做修改（指 CONFIG.SYS 及 AUTOEXEC.BAT ），除光碟上題解答機驅動程式及 HIMEM.SYS 外，請將 SMARTDRV 或其它驅動程式關閉，再執行光碟指令。

② 98 精品店儼然已成為本刊之特色之一，當然絕不會無故倒店的！但 78 期為何會消失無蹤呢？這事說來編輯部也得負部分責任，原因①是作者G・R・X為其製作之遊戲 - 超級大戰略連夜趕工，無暇為讀者張羅店內的精彩內容，因此自動停刊一期。原因②則是偉大的主編大人忘了將此訊息公告讀者（已接受社內十大酷刑處罰），因此引來眾多讀者的關切問候，眞是阿彌陀佛， 罪過！罪過！

③本刊早已研究此類攻略寫作的方式、製作的細節以及登載的問題， DOS/V 遊戲的同好們請靜待佳音！

④每本雜誌皆有其特色，友刊之 PUB 雖然不錯！但本刊的「不吐不快」也不賴嘛！若想傾吐對遊戲的心得、苦水、批評，歡迎投稿「不吐不快」專欄，謝謝！

台北縣 原振俠



問題診療室，你好：

在下有幾個問題，敬請指導

①我的電腦是386DX-40 ，請問如何超頻使用？

②在下有多餘的記憶體，但已插滿，可不可以插在其它地方？

③我的光碟機如果放 CD 音樂，若從聲霸卡輸出，聲音就會很小聲，但光碟遊戲的音樂、音效則不會，試問該如何？

④請問有沒有可讓顯示卡速度加快的程式？

⑤我和我朋友，在日文環境下使用 FPE 4.0 ，則中文閱覽器都找不到檔案？

⑥貴刊所贈光碟的 CG 圖書館，應可多放些「精彩」圖片（至少要放上百張），而不是只放少數投稿者提供的圖片！



這位原振俠，你好：

①一般 CPU 若想要超頻的話，主機板的性能相對的也必需能搭配超頻後的速度。又因各家廠牌的主機板上，超頻的 JUMP 跳接法皆有不同。以大俠您提供的有限資料，本刊實無法告訴你如何超頻。

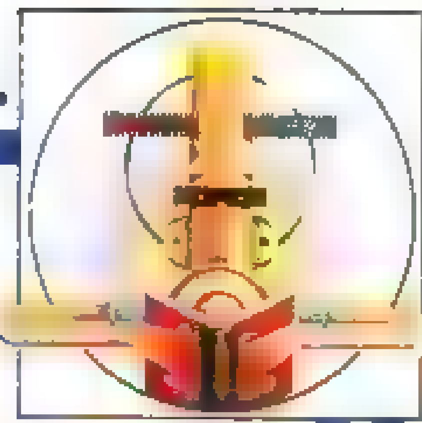
②如你所言，既已插滿，自是無其他插槽可供使用。不過若你不介意的話，你可以考慮插在我的記憶體插槽上！

③聲霸卡的公用程式中，有一調整各項輸出音量的程式（ Sound Blaster Mixer Control ），名為 SB-MIX （ PRO 版則是 SBP-MIX ），啓動後選擇 CD Volume ，則可調整 CD 輸出音量。

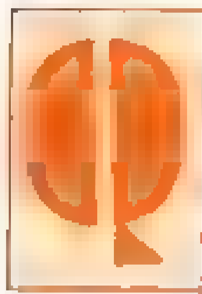
④大夫我才疏學淺，讓顯示卡加速的軟體，聽說是有啦！但是呢？診療室裡沒有這套軟體，所以…很抱歉！無法告訴你更詳細的使用情形。

⑤經編輯部數次測試後，在日文環境下中文閱覽器的功能一切正常無誤，請檢查你是否缺少該閱覽器所需檔案（ VIEW. ＊），或該檔案已損壞。

⑥其實在圖書館內放一些「精彩」的圖片，本是館主的原意。但為倡導尊重智慧財產權的觀念，如未受遊戲公司授權同意，光碟內是不會再放「精彩」圖片的。



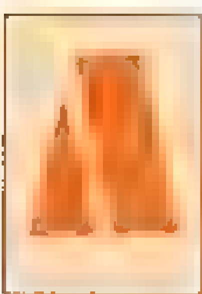
高雄市 王亦民



Q問題診療室，你好：

①兄弟在下小弟敝人我呢，由於愛好自己的 Windows 有個好桌面，故買了貴社出版的畫面狩獵者Ⅱ，但在玩魔石英雄傳時所有的美少女圖在遊戲中都有640×350×16色，但抓下來卻只有640×200×16色畫面少了下半段，請問是何故？又如果無法抓下整張畫面要換另一種抓圖程式請問市面上那一種比較好。

②我的電腦386DX33 2MB RAM若想升級為586，16MB RAM加4倍速光碟機加影音卡須多少錢呢？

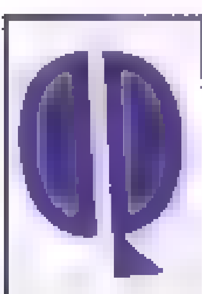


A王讀者，你好：

①很多讀者到目前為止還不是很清楚，軟體世界雜誌社與軟體世界的關係，編輯部深覺有必要在此重述此二者之間的關係。其實軟體世界雜誌社軟體世界，且軟體世界雜誌社＜軟體世界，但軟體世界雜誌社≠軟體世界。所以由上述公式可證，「畫面狩獵者Ⅱ」並不是本雜誌社所出版，這樣你清楚明白了吧！回歸主題，「畫面狩獵者Ⅱ」的抓圖熱鍵有兩個（可由CAPSETUP.EXE設定），若熱鍵1抓的圖有問題，請試試熱鍵2，還是不行的話！精訊的動畫錄影機和遊戲修改大師、大宇的抓圖獵人Ⅱ都可以試試。

②一般386級電腦的主機板應該都是 ISA BUS，且記憶體插槽應為 30PIN，若想昇級到586，則舊有的配備（如顯示卡、軟硬碟控制卡…等）幾乎會有一半無法再使用，因此就這些配備估計起來，你的昇級行動〝至少〞會花掉30000銀兩。

高雄縣 何志清



Q問題診療室，你好：

拜讀軟世已逾六載，眼見貴刊日益進步，亦同感歡愉，為不多占篇幅，我就開門見山提出幾點疑惑及請求：

①貴刊之遊戲攻略在各家雜誌中，可說是詳盡有加，圖文並茂，但因和雜誌連成一體，往往在攻略過成中，雜誌已飽受摧殘，冀能另出別冊，如〝新遊戲時代雜誌〞之方式，必能讓雜誌〝青春永駐〞。此外，較簡單之攻略或可以〝暗示〞之方式來述說（如中文遊戲），頗有深度如Death Gate等，則可詳盡些。

②主機板和介面卡上的 Jumper 和系統效率攸關重大，但CMOS的設定也不容小視，望軟世能開課詳盡地講解這些設定的功能和影響，以期我們的寶貝電腦們能百分之百地發揮他們的實力。（期能以 AWARD 和 AMI 兩家為例）

③能否擴大「問題診療室」之規模，因我知道有相當多的人還在排隊等待〝診療〞。

多所叨擾，故於此收筆，並祝軟世興隆，扶搖直上。



A何讀者你好：

①感謝你如此愛用本刊所製作的攻略，讓玩家參考攻略又不失去探索遊戲內容的樂趣，正是編輯部製作攻略時的最高目標。如你所言，編輯部自會在「暗示」與「詳盡」之間取捨斟酌。

②如何增加讀者對電腦軟硬體的認知與學習，一直是本刊〈PC地帶〉專欄所努力的目標。編輯部原預計本期將在〈PC地帶〉刊載〝個人電腦BIOS初探〞一文，因稿擠之故，所以此文自將於下期登載。對BIOS作業流程與功能有疑問的讀者，應可從作者一系列對BIOS介紹說明的文章中，獲取設定與功能釋疑的小知識。

③偉大的主編大人如果知道我的診療室生意這麼好，他一定會很高興地為我擴大診療室的坪數，投資更好的醫療設備。屆時讀者老爺們的電腦就多生點兒病吧！這樣子我的小診療室才會人氣旺盛、生意興隆喔！

診療室醫療須知：

本診療室不設「先天性攻略不治症」與「後天性密技整手症」兩科門診，無論電話預約掛號或門診掛號，一概拒診。患者若無法忍受病痛，請自行前往各遊戲發公司附設醫院就診。謝謝！

值班密醫：吐魯番大夫

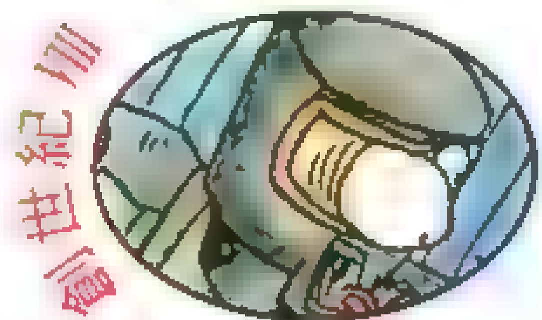
問題診療室

電玩短路

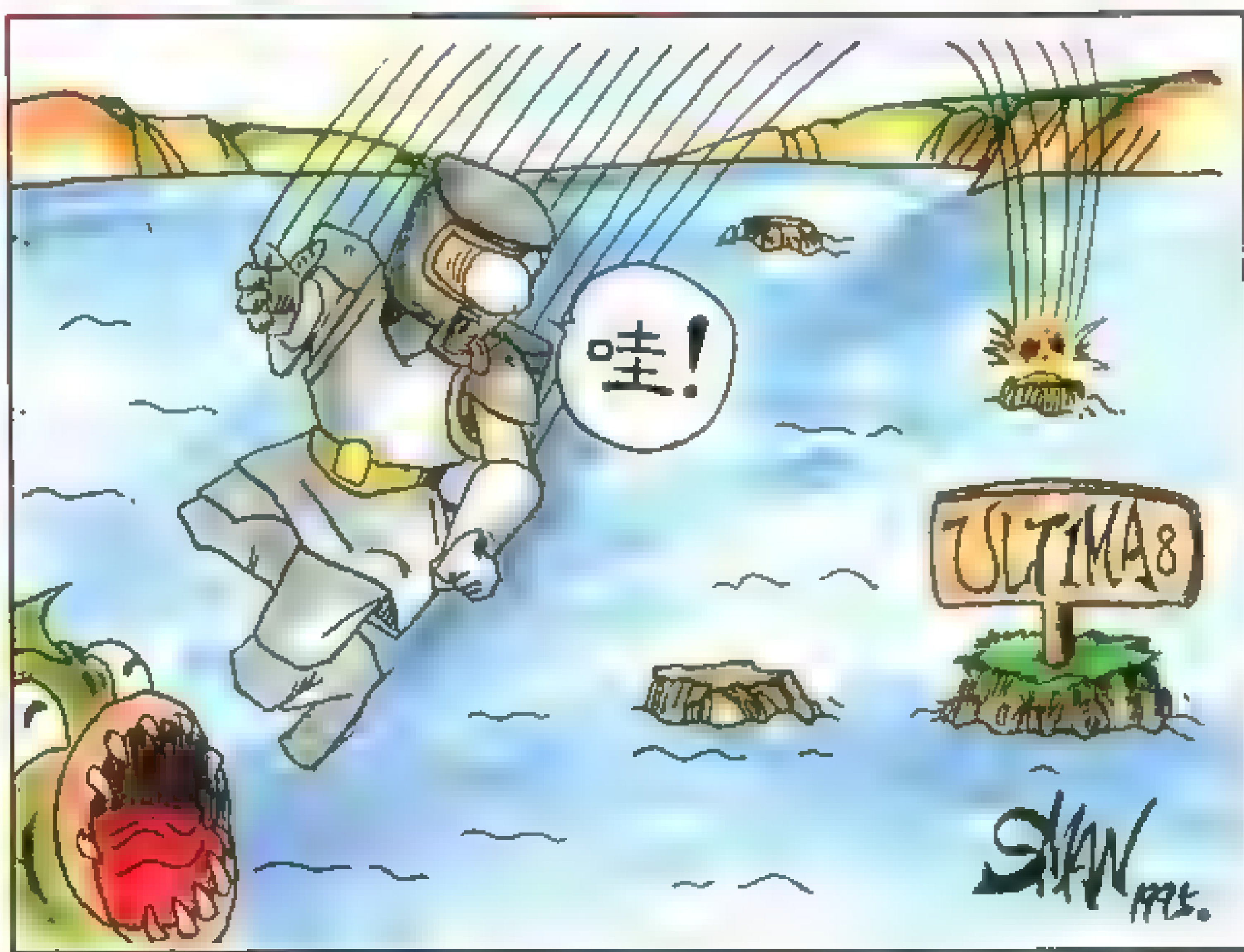


隻身闖鬼屋，勿恃鬼之不來！恃吾有以待之…





別小看聖者，否則錯估了他的跳躍力，你就死定了！





阿拉丁征戰群魔，救出飽受劫難的公主後，終於過著…的日子





一支球隊中有兩位全壘打王，會有許多問題產生，不是他鋸他的球棒，就是他暗地〝保養〞他的球棒…





為求鳳凰蛋，李逍遙得入神木林中，除了飽受猴群騷擾，重要的是…絕不能迷路…





水月宮中的靈池如聖水般的甜美，嘗過甜頭的李逍遙決定裝幾車出去賺幾筆，希望他不要被抓到…



GAME SHORT



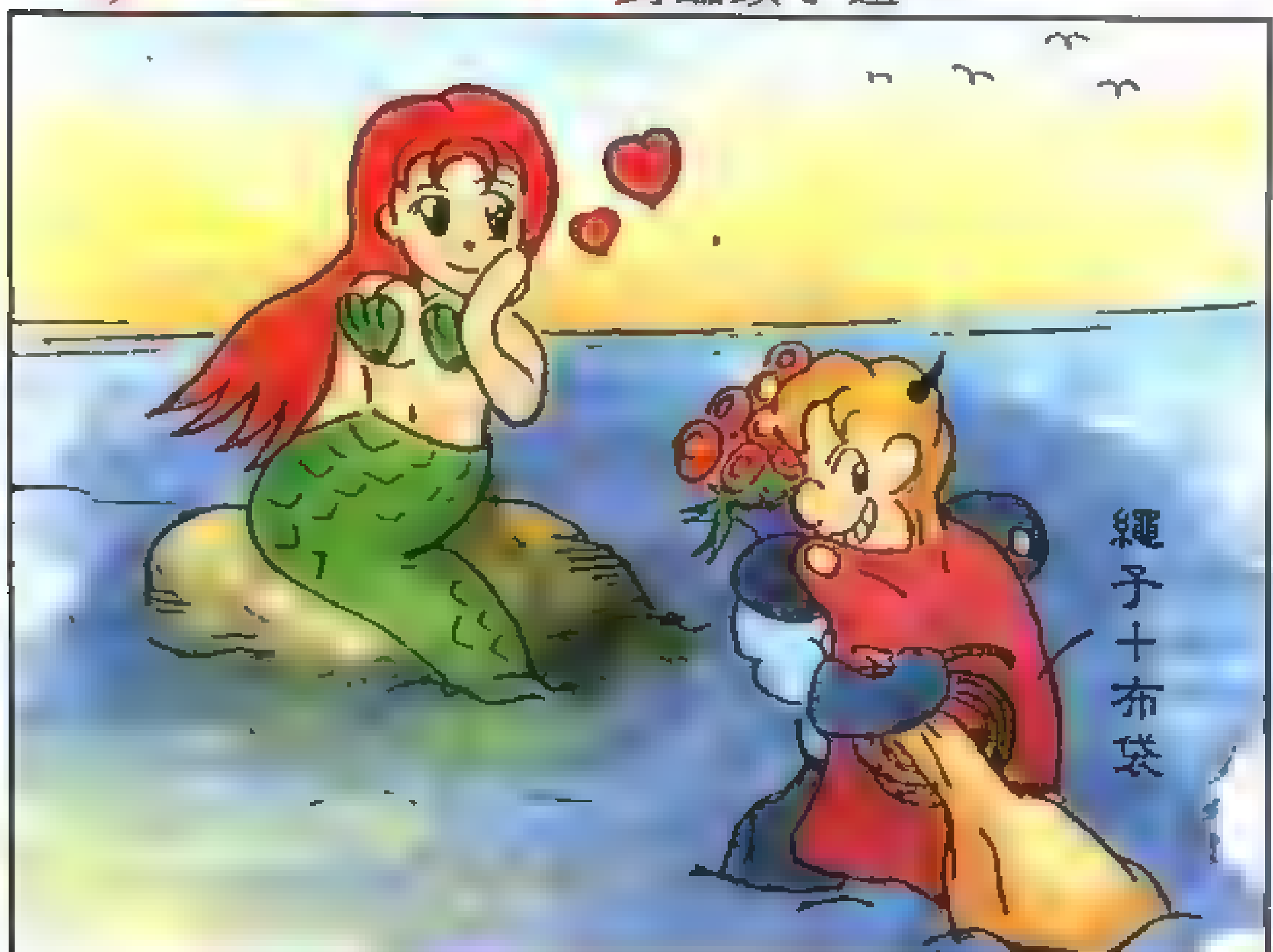


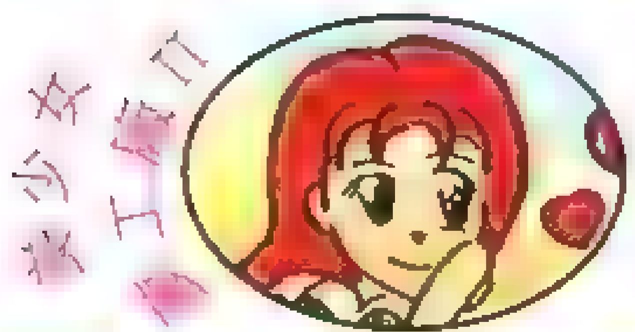
遊戲中的異形，就經濟觀點看來，仍具相當的價值…如果逮得著的話





仙劍奇俠傳中，主角李逍遙有招祖傳扒手的功夫〝飛龍探雲手〞，自從他學會了這招後，一戰鬥就不管同伴死活，只顧扒錢，唉～連死到臨頭了還…





等那「發育不良」的女兒長大，不如自己到海邊…

前陣子的鷹俠毆打投手事件發生後，為避免投手受傷，細心的中華職棒II特地開了一個投手逃生門，也可說是緊急升降梯





話說三國已被統一，眾武將們紛紛面臨失業的命運，而吳國大將甘寧為了維持家計，只好毅然下海…教〝彩帶舞〞～





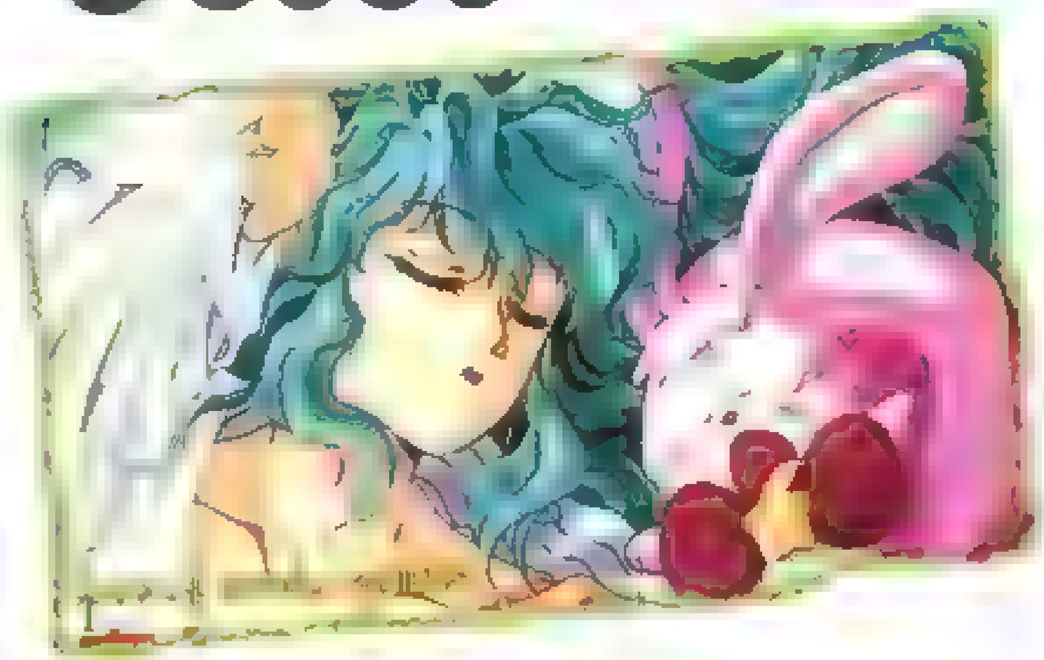
逍遙津上，趙雲力拼許褚、情勢危急，完全沒有顧慮到自己體重的許褚一怒之下竟使出成名絕學－「千斤壓」，於是…





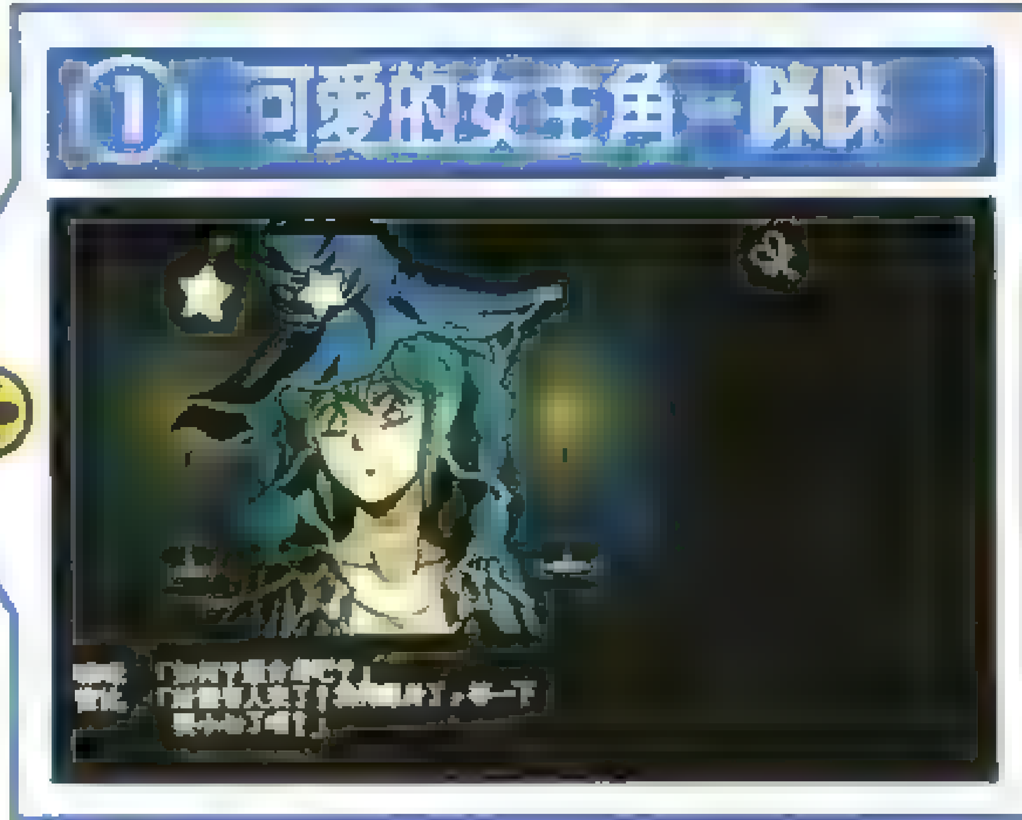
●CoCo

魔界聖女傳

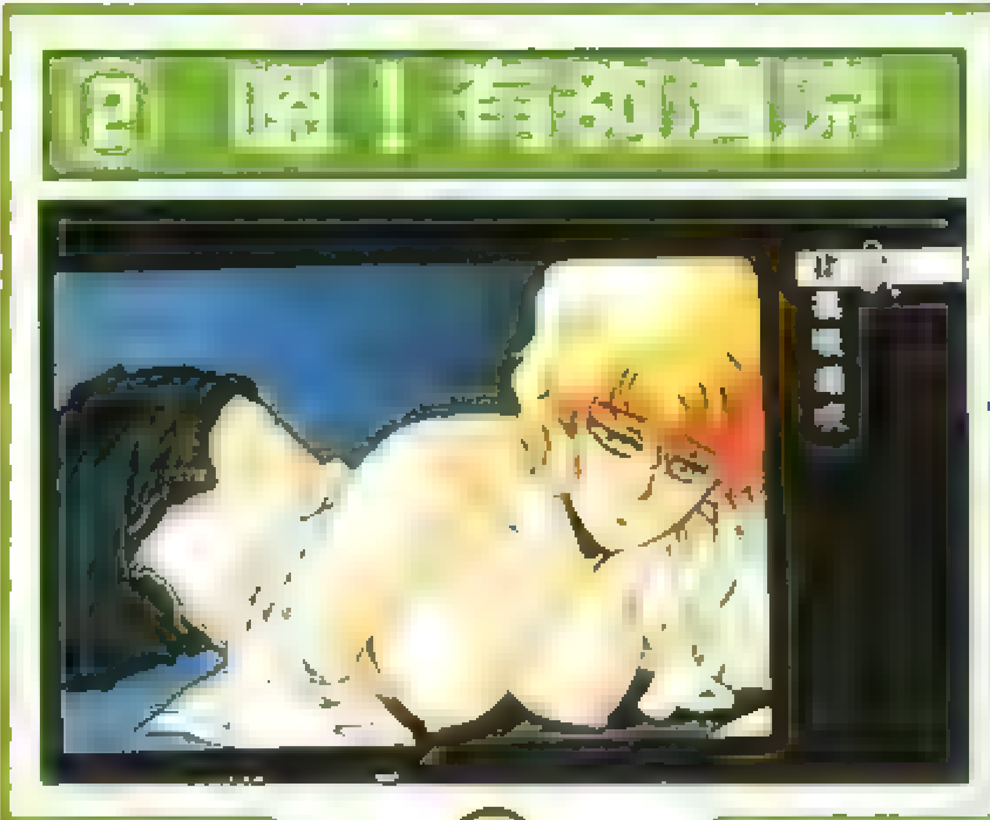


本遊戲中有不少清涼養眼的鏡頭，可以滿足玩家們挑惕的口味，而且遊戲中的妹妹們，各個都令人垂涎欲滴，相信設計遊戲的美工人員們一定投注不少的心力吧！可惜的是整體而言遊戲較缺乏劇情，而且內容也稍嫌乏善可陳，遊戲中的配樂也略顯平淡無奇，所以敝人小的在下一我，沒有花費太多的時間，就把遊戲給破關了，實在有點不太過癮……。

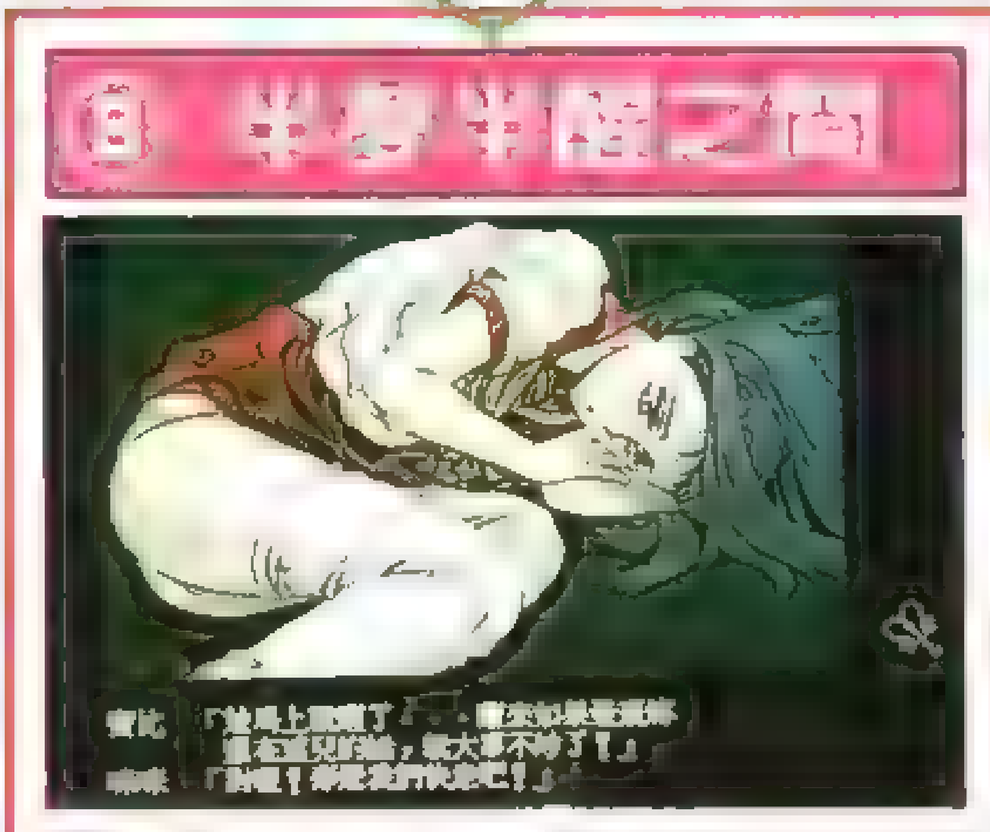
① 可愛的女主角－咪咪



② 喔！有夠[illegible]



③ 半夢半醒之間



④ 非禮勿視喔!?



⑤ [illegible]一對戀人？



⑥ 請對我溫柔一點



⑦ 實在是太…



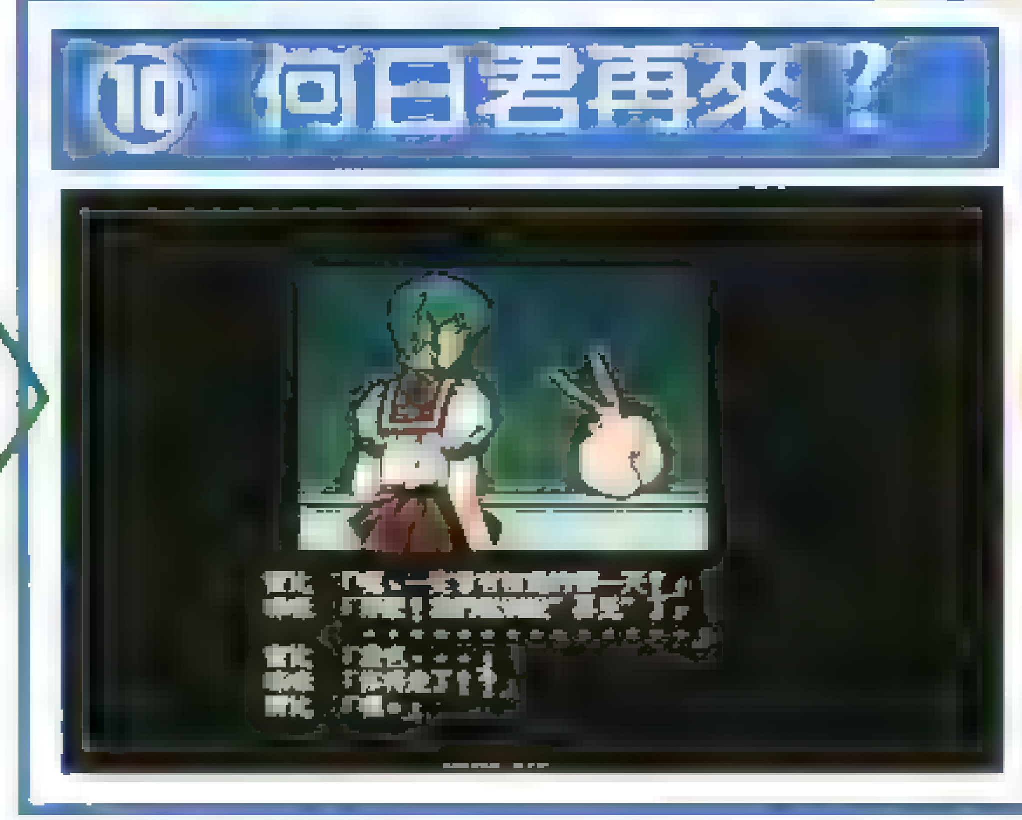
⑧ 依依不捨



⑨ 臨別的贈禮



⑩ 何日君再來？



⑪ GOODBYE MY FRIEND！



劉稼禹

幽魂

SIERRA的年度大作幽魂，以七片大包裝堂堂上市，曾在玩者間引起不少的討論與轟動。在這個遊戲裡最引人注目的，就是於遊戲時間的第七天（第七片光碟）中，以即時全動畫播放的方式來進行遊戲，並且在全部玩完之後，還可像看電影一樣地重看第七天的部分。遊戲裡充滿了血腥味，膽子小的冒險迷們，倒不妨把電檢功能打開，以過濾掉一些噁心的畫面。

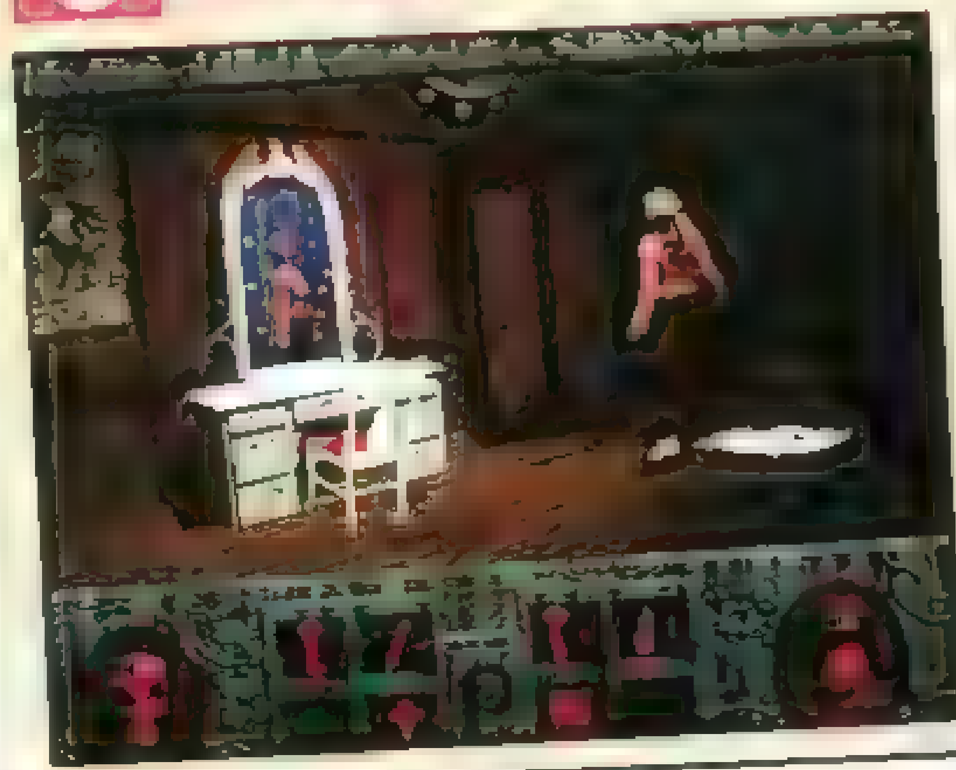
1 整牆的斷頭照片



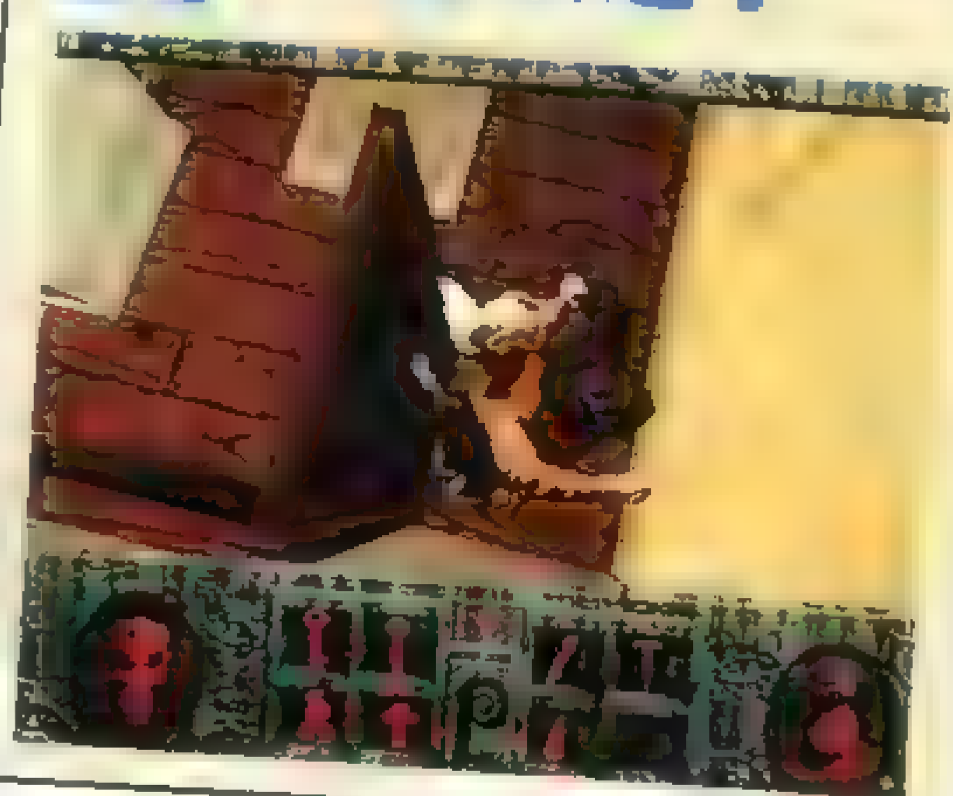
2 男主角已變成惡魔



3 衣服裡有小雪人



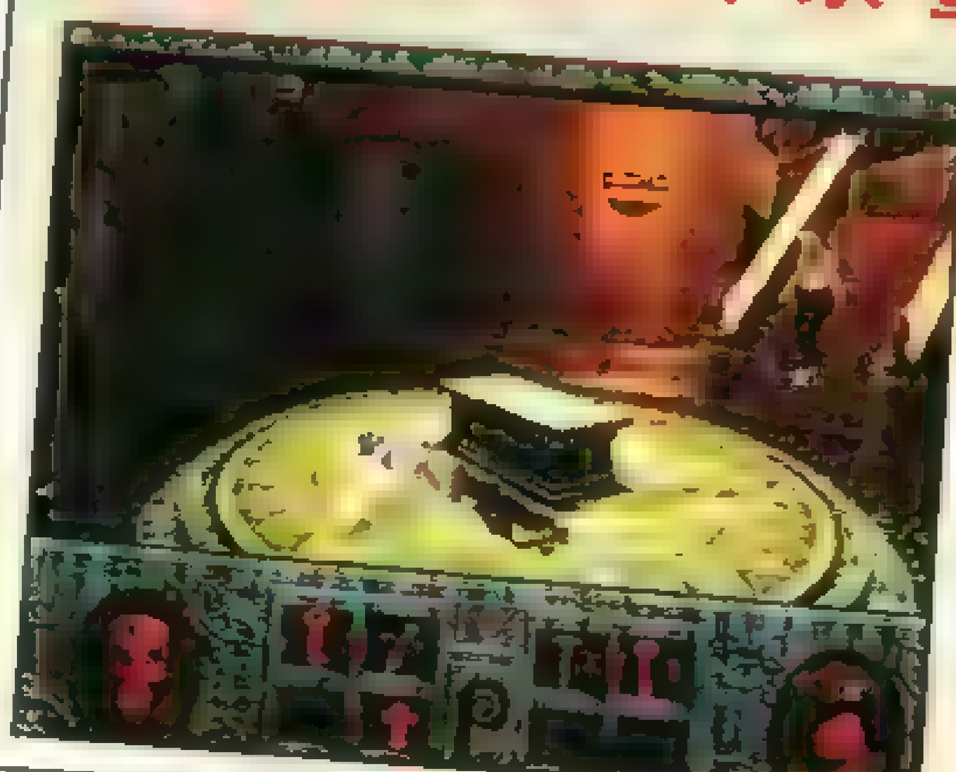
4 被活逮了



5 莎哟哪拉



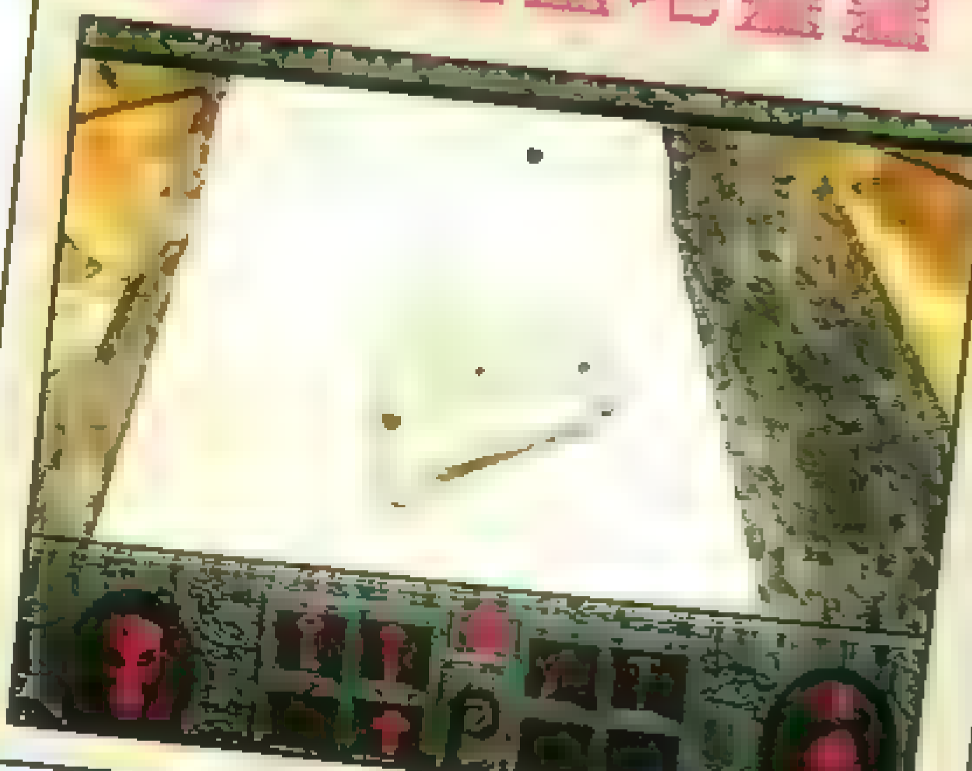
6 神秘的地下祭壇



7 我的拉丁文很菜



8 天靈靈地靈靈



9 小心惡魔在你身邊



10 終於逃過此劫

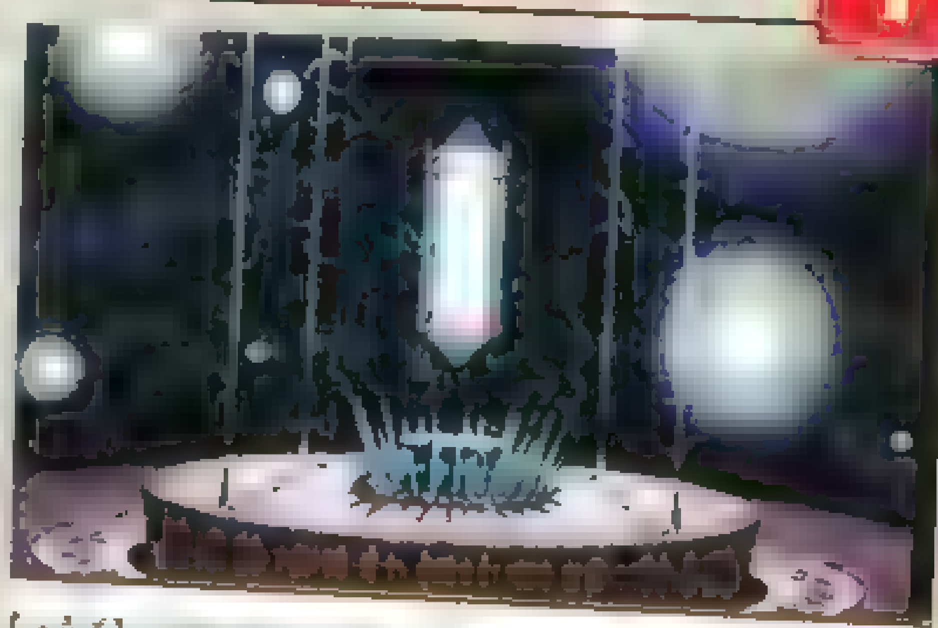


魔石英雄傳2

●小笨童

這雖然是個帶有異色風味的遊戲，不過玩起來沒有那種爲看圖而遊戲的感覺。出現在遊戲裡的人物並不太多，不過每個人都有其獨特的背景及性格，讓人幾乎忘了他們只是遊戲中的人物，小弟在拿到遊戲後努力了好多天，好不容易才將之結束，感覺眞的是相當過癮，往往都玩得欲罷不能。所以各位喜歡H遊戲的玩家，千萬別輕易錯過。即使你沒有這方面的特別嗜好，你也可以沈迷在這遊戲裏二、三十個小時，我相信，只要你一開始玩，無論精神上或感官上都能使你得到莫大的快感的。

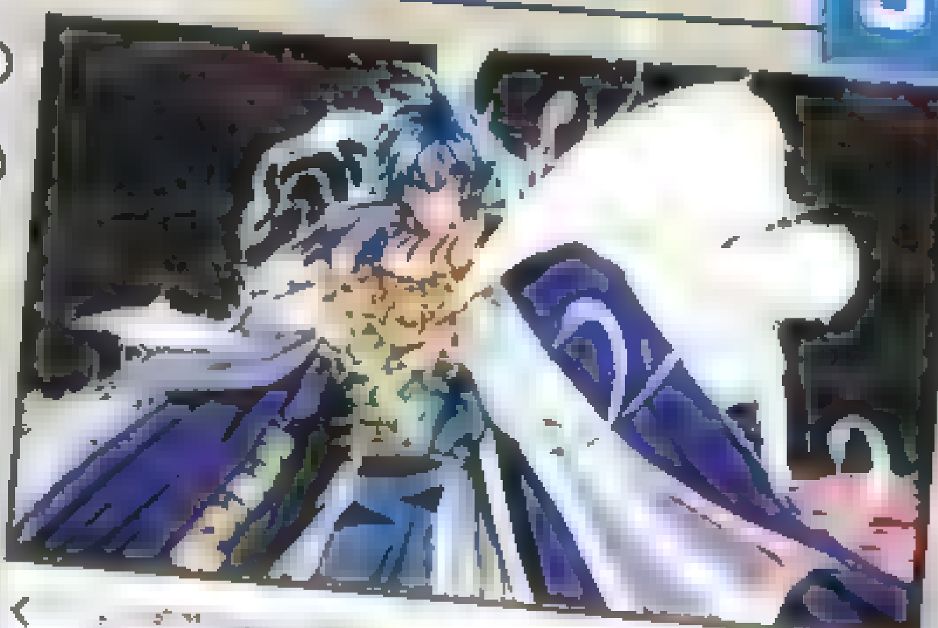
終於到了 1



決戰前桃莉突然暈倒了 2



大魔王現身 3



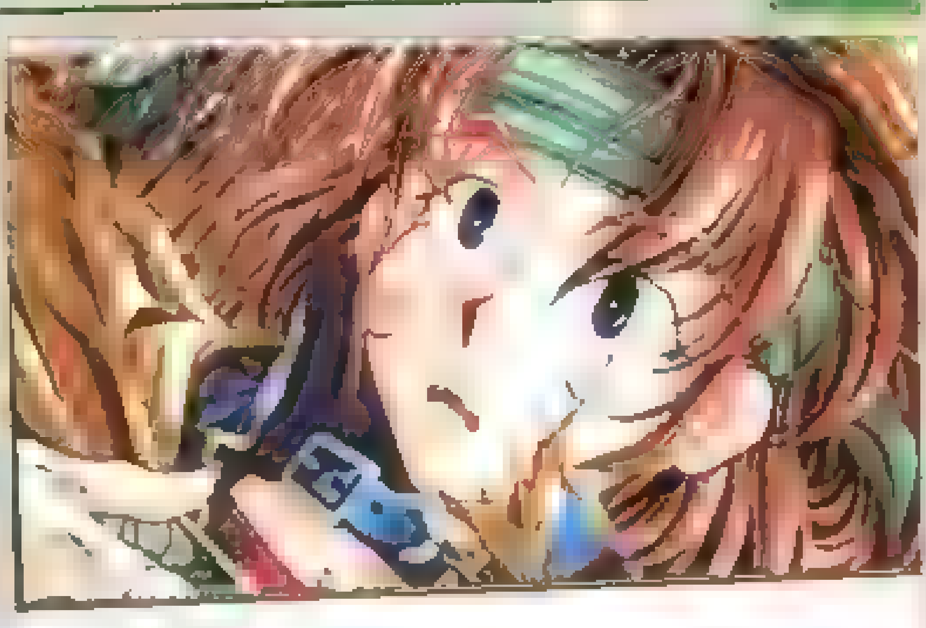
[illegible] 4



[illegible]之中 5



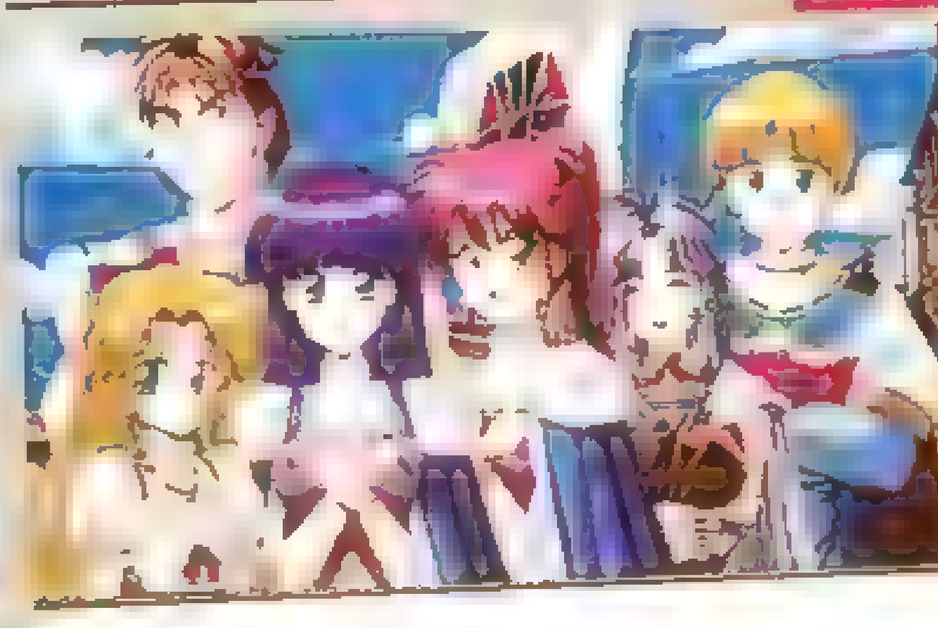
神啊！怎會是這樣的結果 6



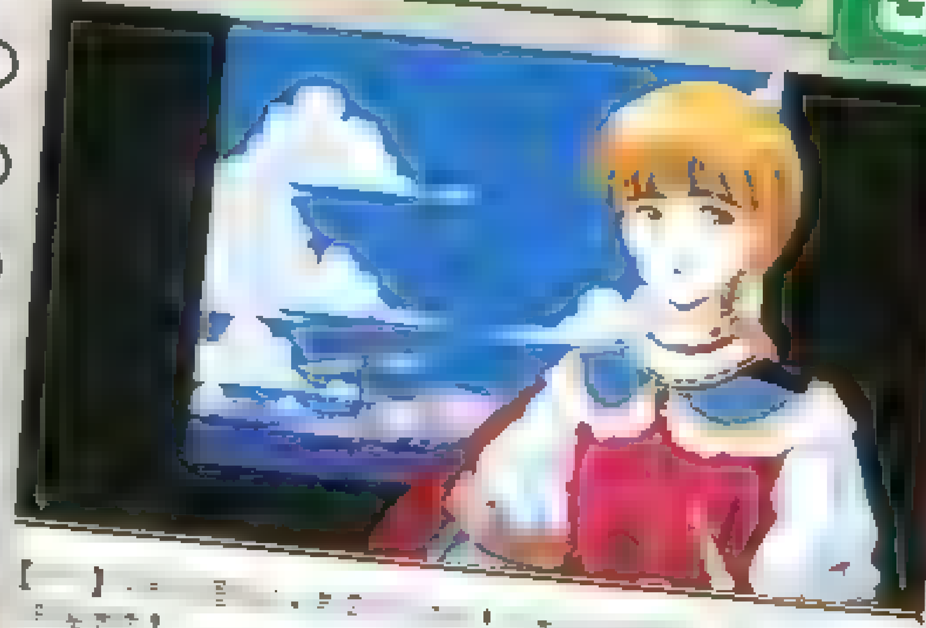
[illegible] 7



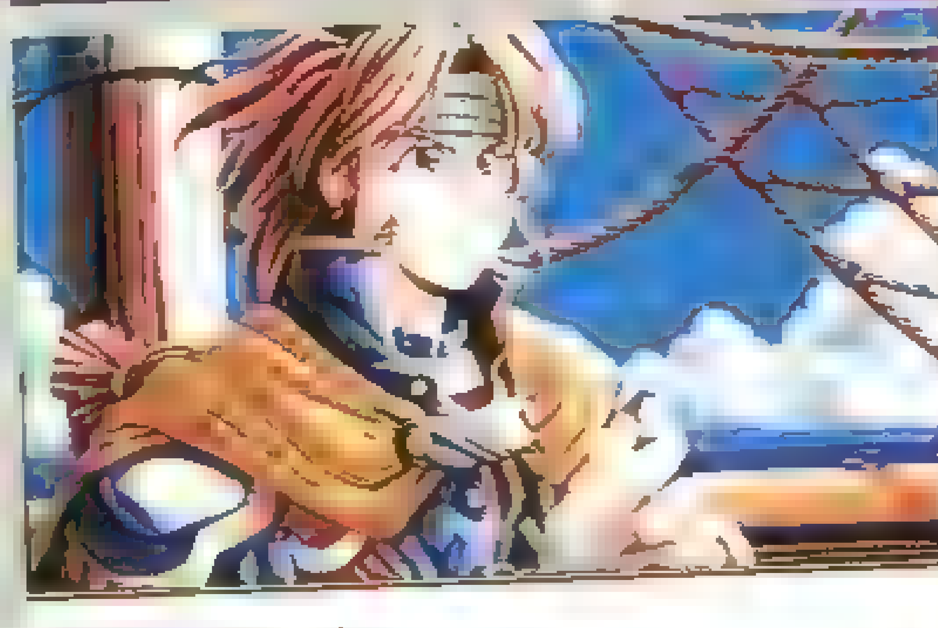
大家都沒事，還好還好 8



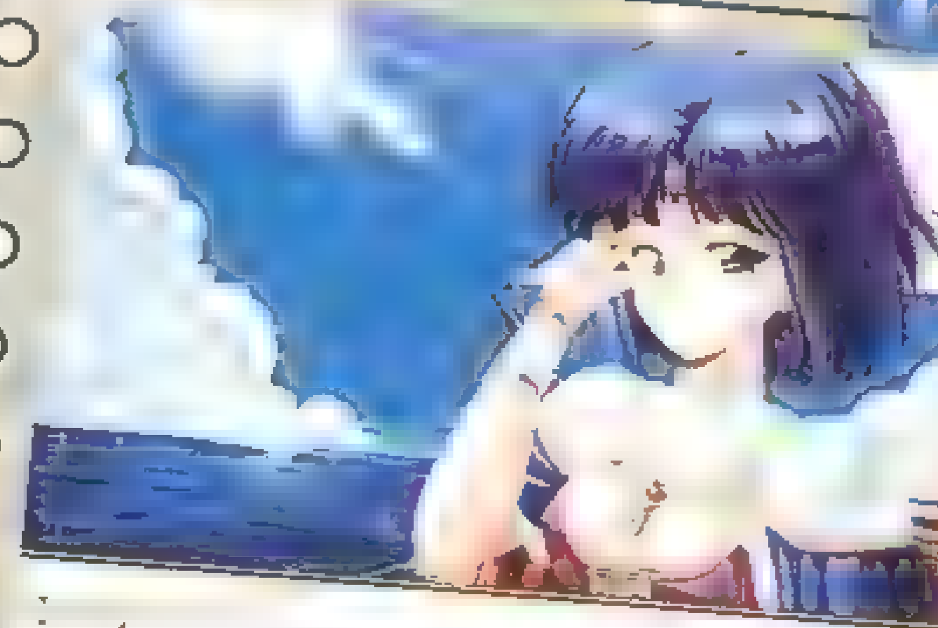
出航前接收沙米的祝福 9



勝利後的英姿還不賴吧！ 10



美人相伴，夫復何求 11



精靈物語

◎揚揚



精靈物語是一部極具有創意的戰略遊戲，而且遊戲畫面可不是一般的 3D 斜角度而已哦！立體起伏的山丘、高大雄偉的瀑布、深不見底的懸崖、漂浮空中的大陸…等各式的戰場畫面上，還佈滿各式機關、寶箱與商店，眞是變化多端，遊戲有三種難易度，如果你選擇最簡單的等級，就只能打到第十關而且也看不到破關畫面，本人選擇了最困難的等級，可眞不是蓋的，敵人又多、又兇殘、又狡猾，非得有一流的戰略指揮調度能力，並且要善用地圖上提供的各式機關如石頭、傳送點、商店、高低差、障礙物…等，才能夠順利克敵制勝，經過數天不眠不休的浴血大戰終於破關成功，我覺得這是一個相當不錯的遊戲。



















廣·告·特·輯





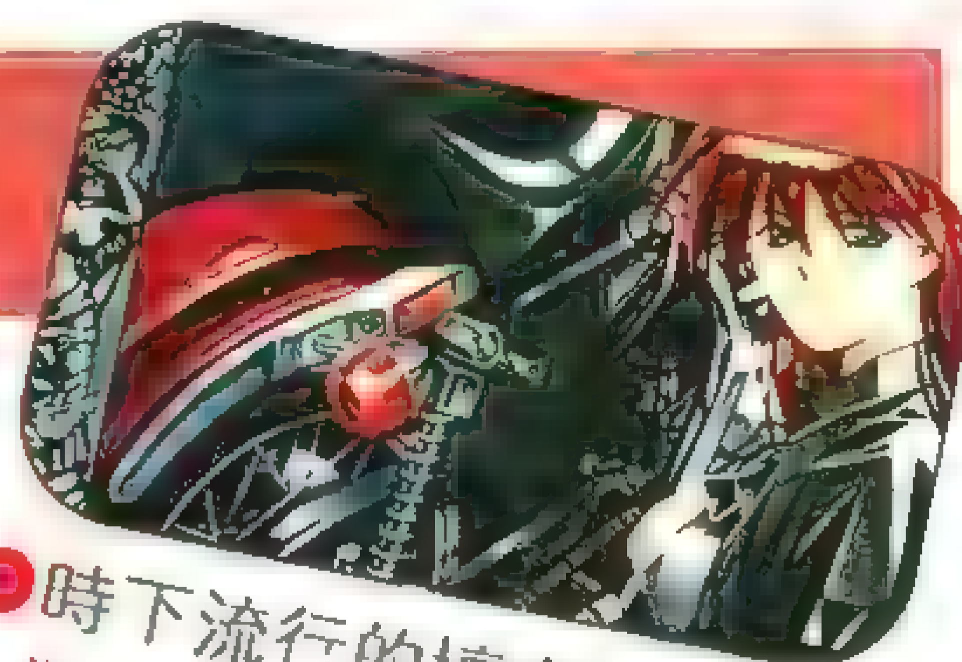
同級生2 最佳女主角票選活動 2/3

感謝讀者們對最佳女主角票選活動的支持，到目前爲止，短短三個星期，編輯部已收到二千多張的選票，經過粗略統計的結果，最佳女主角目前是由田中美沙拔得頭籌，舞島可憐暫居第二，加藤美紀與鳴澤唯爭奪第三的局面，另外値得注意的是同屬媽媽級的鳴澤美佐子與片桐美鈴也累積了不少選票。

由於目前只進行到 2/3 階段的票選而已，投票結果與所有獎項將於二月號時公布，所以爲了你心目中的最佳女主角，千萬別忘了再接再厲，投出你那神聖的一票哦！

PART 6 南川·洋子 YOKO MINAMIKAWA





●時下流行的壞女孩，狂野及帥氣於一身●

【個性分析】

洋子是個喜歡機車及找碴打架的硬派型不良少女。但她並不是女孩們成群結隊的那一類型，而是獨來獨往的獨行俠。由於家中開機車行，所以自幼時起即對機車相當熟悉，高中畢業後，打算唸專科繼承家業。但是，固執的父親卻不允許她這麼做。希望女兒早點結婚，由女婿來繼承這家店。當然，洋子對此大爲反對。

洋子的外在看起來顯得粗曠豪邁，事實上，內在卻是很纖細而且浪漫的。對於自己喜歡的人是絕不放過的…。不論使用任何手段都在所不惜，由她的行動中，可深刻感受到女人執著的一面。

□年齡： 18 歲
□血型：O型
○八十八學園的不良少女，五官清秀，卻愛找碴找架，她的特別愛好是騎摩托車，這主要是家裡經營機車行之故。

PART 7 安田·愛美 AZUMI YASUDA



●心中充滿母愛光輝，像童話故事裡的褓姆●

【個性分析】

愛美個性的特徵在於她投入褓姆的工作，每天被小朋友逸的團團轉，因而產生自己還是小孩的幻想。而且當她認爲喜歡某個男人時，就不會顧及到將給週遭帶來麻煩，而進行猛烈攻城掠地。總之，她會自我陷入「捨我其誰」的迷思，這是根深蒂固的母愛在作祟。

過去，因爲她這種個性而被喜歡的人所拋棄。最近，雖然自我謹愼言行，可是與主角相遇後，又再度露出她的母性本能。

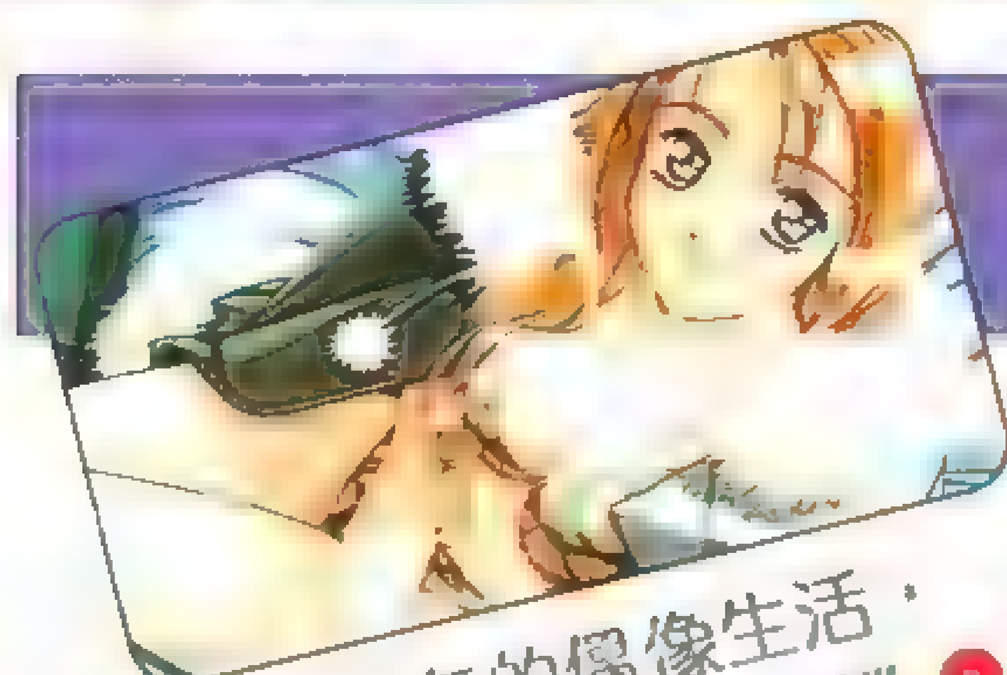
□年齡： 21 歲
□血型：O型
○八十八町聖花園幼稚園的保姆，孩子臉，即使化妝，臉孔看起來還是一樣的孩子氣，是個容易擔心、疑心的愛哭鬼。





8 PART 舞島・可憐

KAREN MAIJIMA



●對 10 年的偶像生活，深覺苦惱●

□年齡： 18 歲
□血型：A型
○八十八學園的同級生，8 歲便加入了演藝界，現在已是個相當著名的偶像歌手。由於 演藝工作過於繁忙，使她不能經常來學校上課。

【個性分析】

8 歲時，她初試啼聲，進入演藝圈到目前為止，已經過了 10 年的歲月。現在的她 一是一位超級偶像。日進斗金，住在稱之為「可憐豪宅」的漂亮房子裏。

她雖身處於充滿阿諛奉承、自誇自負的圈子裏，仍然能本著一顆謙虛的心，未曾被污染。甚至對人們能夠給予她實現夢想的機會由心懷感謝。是一位難能可貴而且沒有野心的偶像級歌手。 今年是她演出生涯的 10 週年紀念，面臨此刻，她必須在感情與事業間做個選擇。當然，她喜歡的人，就是劇中的主角。



PART 9 永島・久美子

KUMIKO NAGASHIMA





●純真的鄉下姑娘來到嚮往以久的大都會●

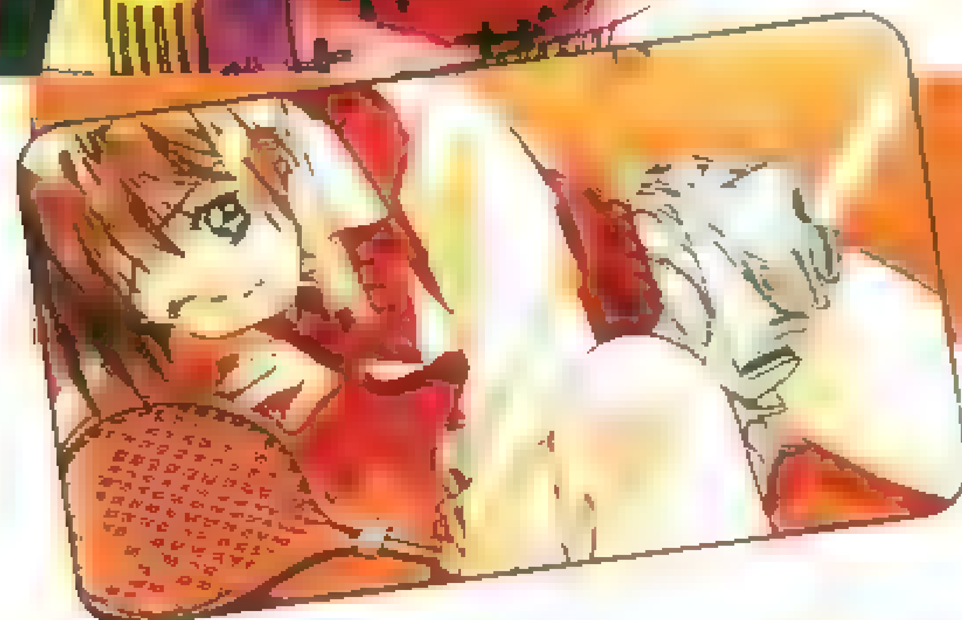
【個性分析】

久美子的個性就是一般常說的「超級純真」，也就是所謂「不食人間煙火」那一類型的！雖然已經 18 歲了，卻未曾離開冬至溫泉這個鄉下城鎮，因此完全不知世界上「恐怖的一面」。會把久美子當成小孩看，主要是由於她在純樸的鄉下長大，被培育成零污染，純真的溫室小花。由於平日的她太過於開朗，一旦遇到挫折恐怕要花不少時間才能恢復。基本上她有些神經質，會考慮到每件事的細微處以後才行動，對人富有同情心，個性明朗也許就是她「隱藏著尚未發揮」的魅力所在。

□年齡： 18 歲
□血型：O型
○永島旅館的獨生女，8 歲時父親過世，由母親佐知子一手撫養長大，她非常嚮往大 都市，一心想離開幾乎看不到年輕人蹤影的冬至溫泉。

10 PART 都築・梢江

KOZUE TSUZUKI



●愛慕瀟洒的學長，有些不按牌理出牌的小女孩●

□年齡： 16 歲
□血型：B型
○八十八學園的一年級學生，算是主角的學妹。情緒不太穩定，忽而感動、忽而哭泣，成年級的玩笑不適合她。

【個性分析】

梢江非常喜歡不按牌理出牌，想到什麼就做什麼。例如：約會時，沒有理由的穿一件禮服來、打網球時，網球拍上卻繫著扇子及飯瓢…等。到底眞的是小孩子不懂事或是故意引人注意呢？

不管怎麼說，她是個喜歡卡通電影、公園、遊樂場、「希望成為大人」、情緒不定、時而哭泣、時而生氣、時而歡笑的小女孩。不過老實說，有些男子也有這些特點。



軟體世界雜誌





耶誕前夕 喬遷之喜

Here We Are

123 321
12 45 7
高 公路走到底
拐 個彎 前鎮
有棟遠東ABC
站 生活舍旁
啊嗚…啊嗚…
軟體世界在這裡







社址：高雄市前鎮區
擴建路1-16 號 13 樓
編輯室：
07-8150988 轉 223/224
傳真：07-8151064
廣告接洽：曾玉琴 / 陳禮英
廣告專線：07-8151063
連絡信箱：高雄郵政 18-69 號信箱
電子郵件信箱（E-mail）：
swm@ksts.seed.net.tw
軟體世界雜誌全球資訊網：
http://www.soft-world.com
劃撥帳號：40423740、 戶名：謝明奇
訂戶服務：07-8151991











MERRY CHRISTMAS AND HAPPY NEW YEAR

太陽底下的新鮮事

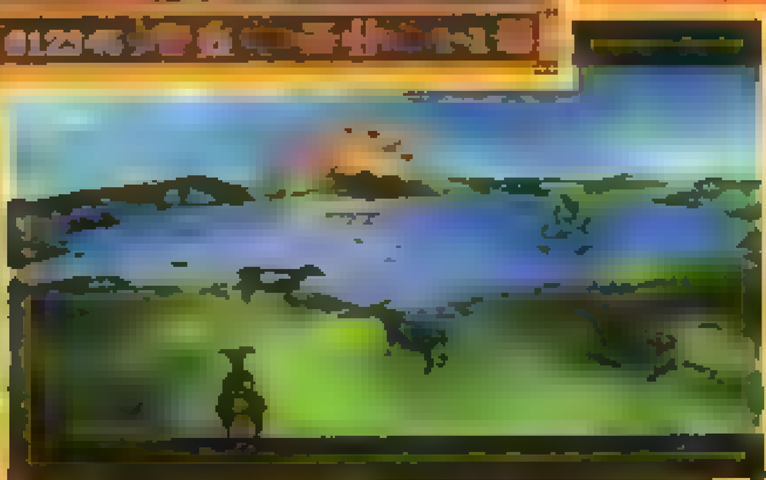
光碟版

模擬大型電動之力作，炫目，刺激

提供您益智性的趣味遊戲

說光碟遊戲







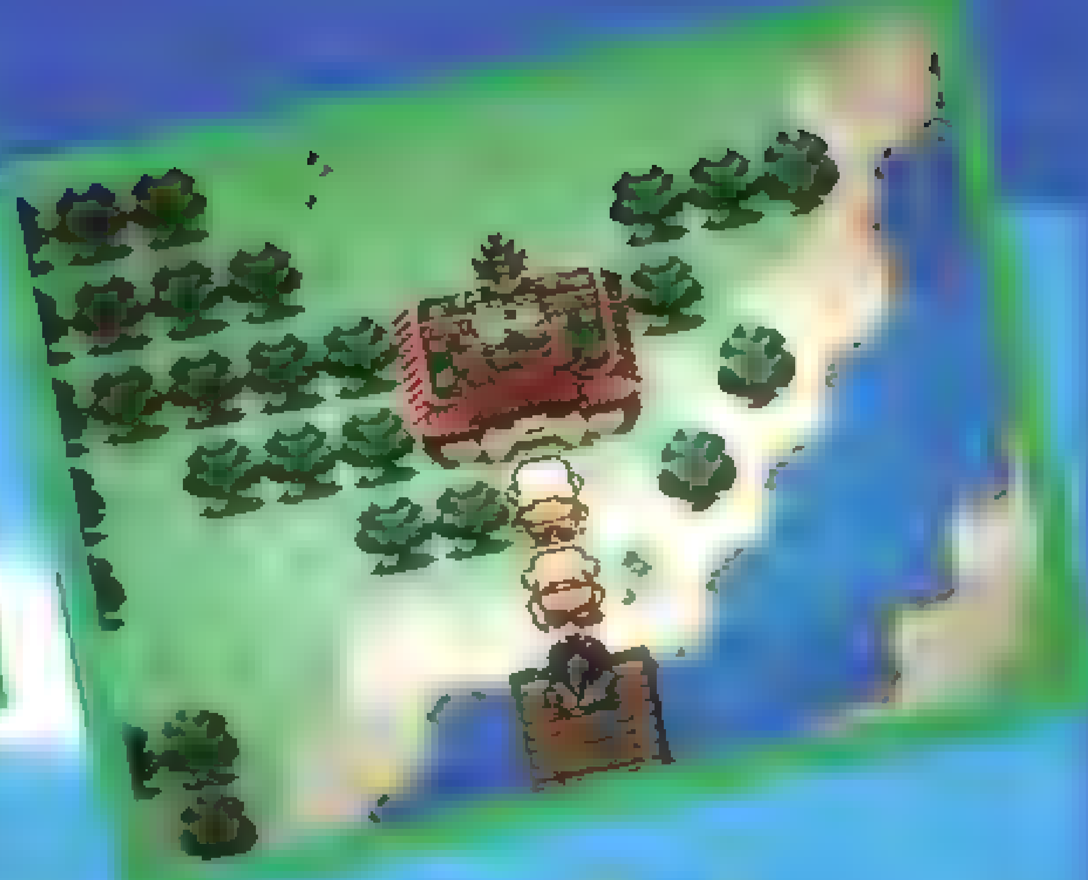
九個太陽



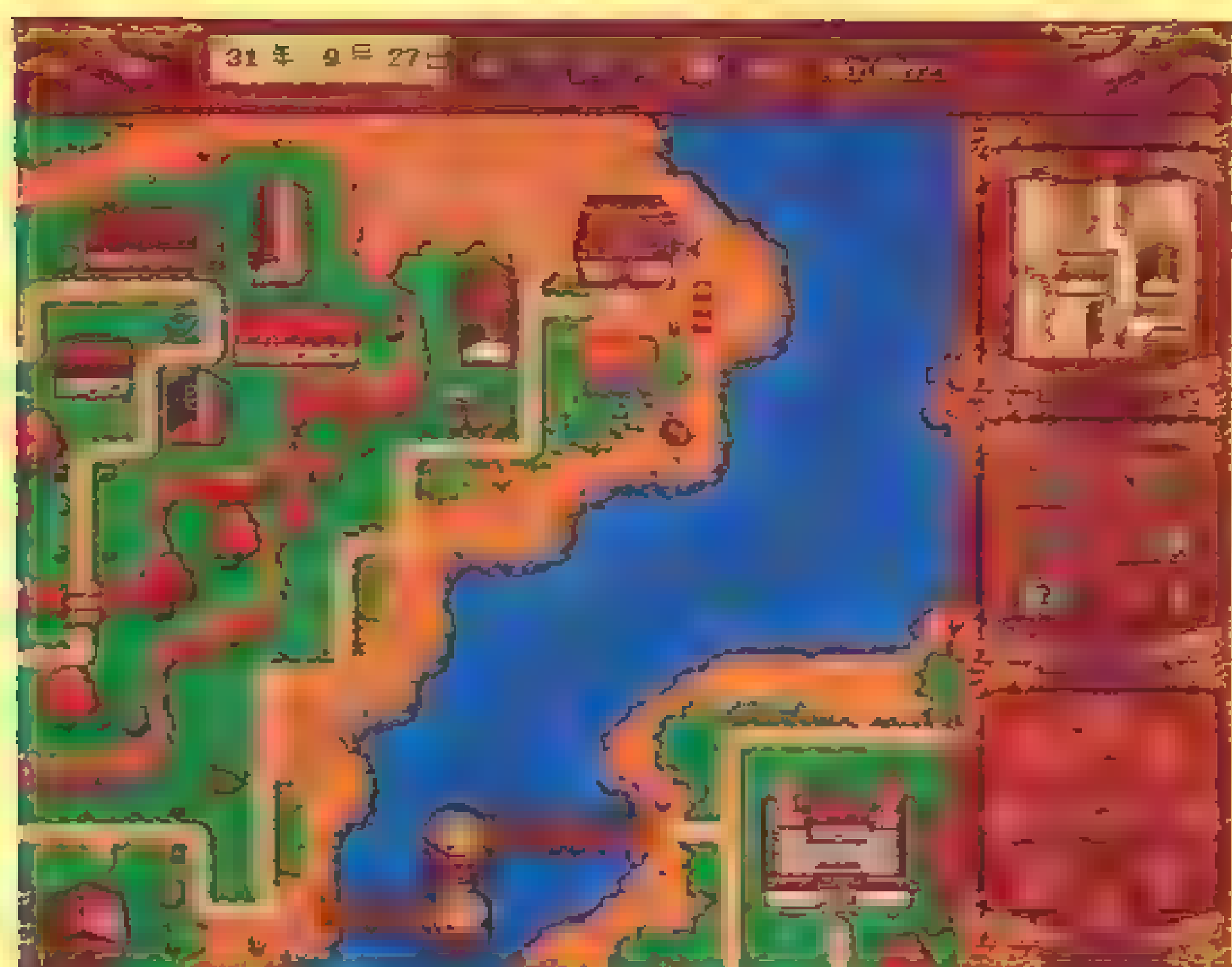
雷神資訊科技股份有限公司 製作
台中市文心路四段81號五樓之1 TEL:(04)2930324





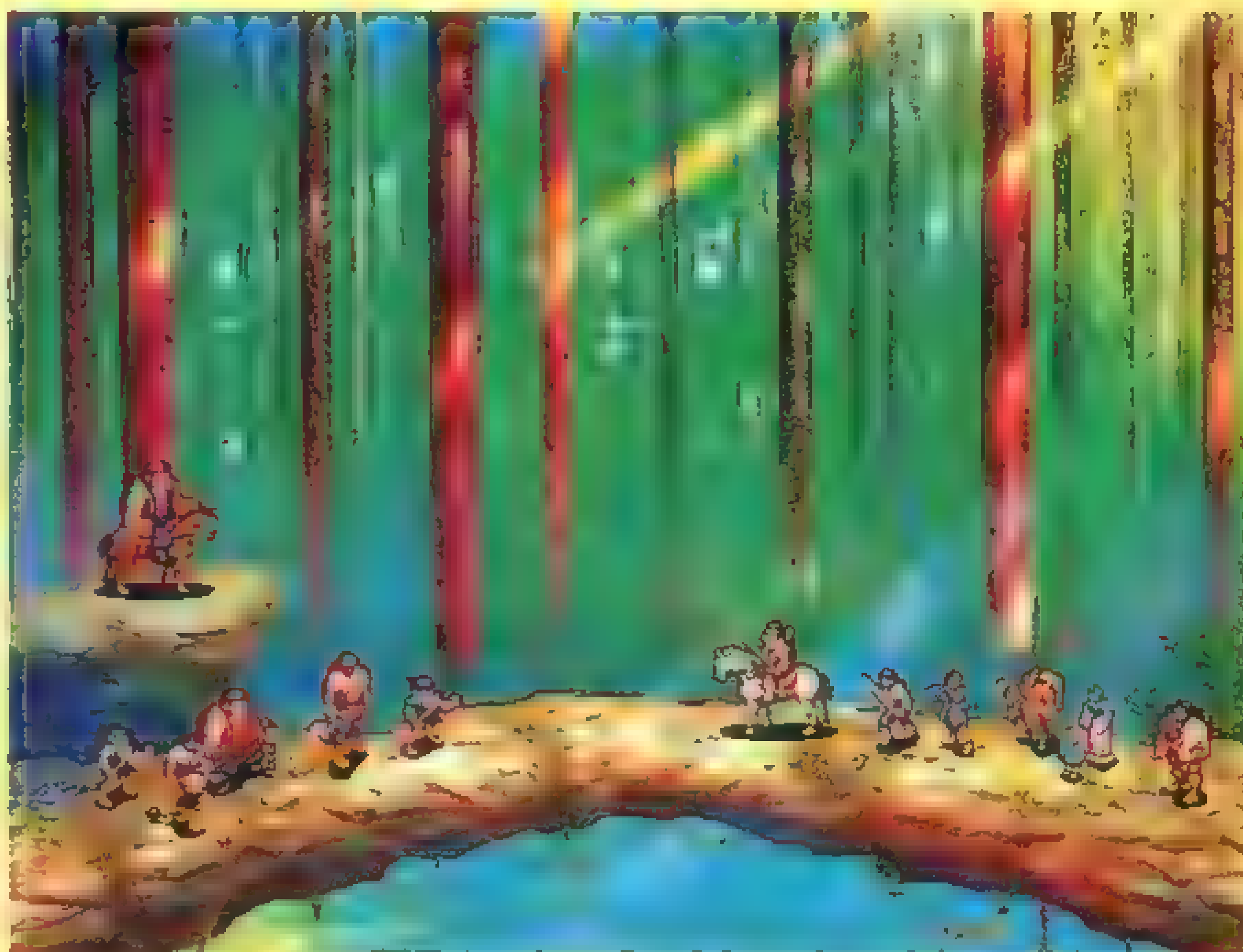






監控運標掌握敵情

您所經營的鏢局不定時的會有生意上門，您必須即時派遣鏢師及選擇安全的路線，以最少的人力及時間達成運鏢的任務，賺取最高的利益，但別忘了對手正處心機慮的在切斷您鏢局的命脈。

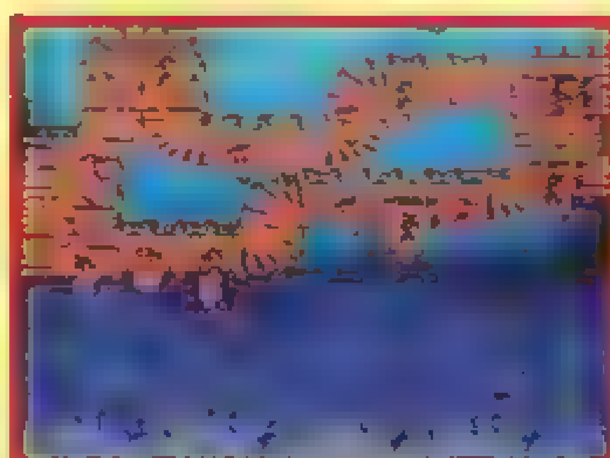


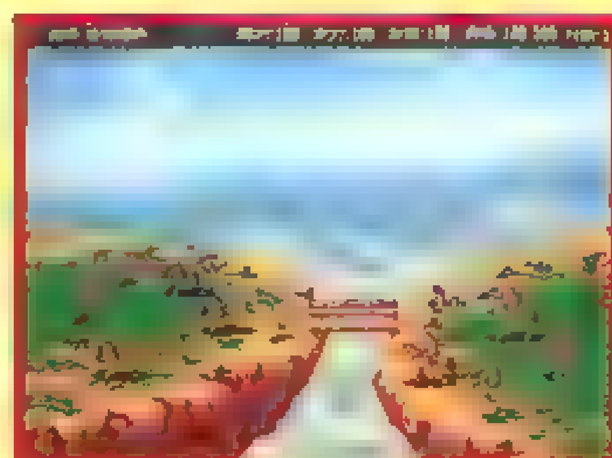
建設鏢局網羅標師

所有成功的經營者，必定擁有優秀的鏢師、強大的向心力及巨大的財力，所以您花重金召聘一流鏢師，遠超過您數個廉價的三流鏢師。





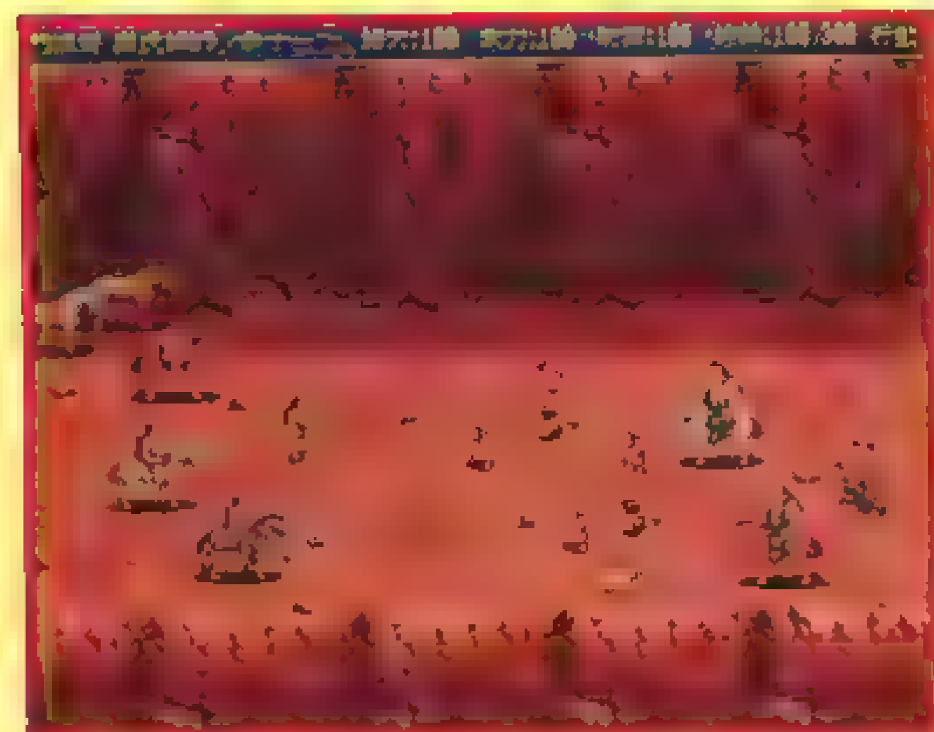






天災人禍神仙難料





然而，天災人禍是難以預測的，如何趨吉避凶就全看您的判斷了。

佈陣作戰考驗智謀

無情的盜匪是不會在跟您作戰時心軟的，您必須抱者視死如歸的心態，將每個鏢師的能力發揮到極限，並妥善運用包圍的技巧，這將是您突危的唯一法則。

成功失敗一線之間



鏢局經營的成功失敗往往取決在經營策略及機運，但勝敗全都操縱在您的手上。



我們可以從很多地方詮釋SLG遊戲
但是七英雄物語絕對讓你不同凡響

七英雄物語





為了世界的和平，而產生可歌可泣的精彩故事

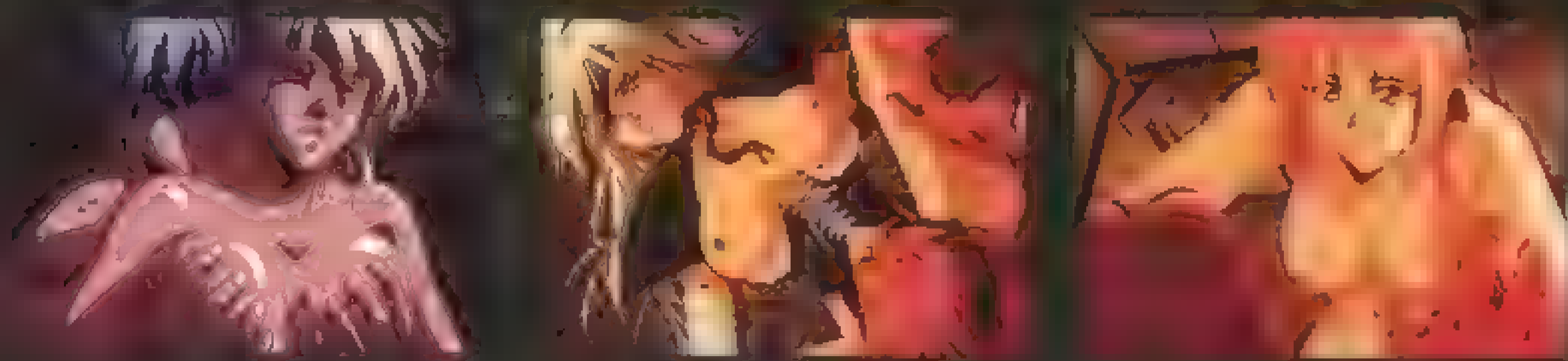
2男5女的命運如一條鎖鍊緊扣在一起，
七種不同的個性，七位來自不同地域的英雄，
看他們如何對付強大的惡勢力，看他們的愛恨情仇，如何產生偉大的愛情。
勢力萬鈞，超強的故事內容，您絕不會錯過！

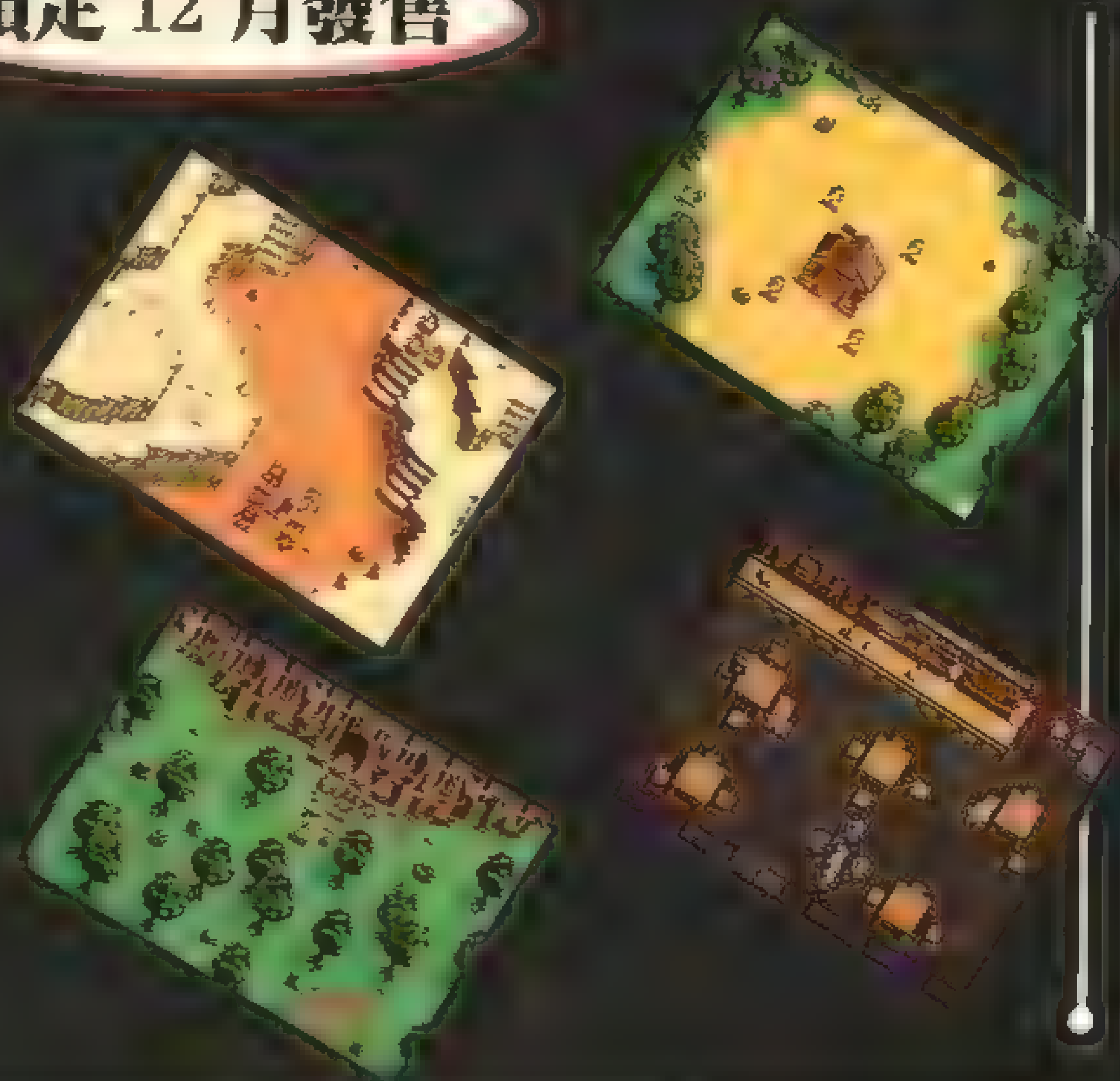


各種奇怪的戰鬥陣式，要您為了勝利大傷腦筋

絕對上手的操作系統，絕不拖泥帶水！讓您享受更高級的戰鬥模式，擁有地形放大功能，您可以隨時知道目前敵人分佈的狀態，擁有「全滅戰」「謎戰」「迴避戰」三種戰鬥陣容，讓您的腦力發揮到100%超強的 SLG 再加上精彩的 AVG 故事，賺人熱淚，要您身受感動！各式的村莊、地形、洞窟快來接觸這超強的 SLG 遊戲吧！

預定 12 月發售







天堂鳥資訊有限公司
TAN TON NERW INFORMATION CO., LTD.
姫屋ソフト 授權代理
台北縣新店市民權路 42 巷 59 弄 3 號 3F
TEL:886-2-9184877 FAX:886-2-9187334

阿曼尼斯原班製作群又一鉅作！



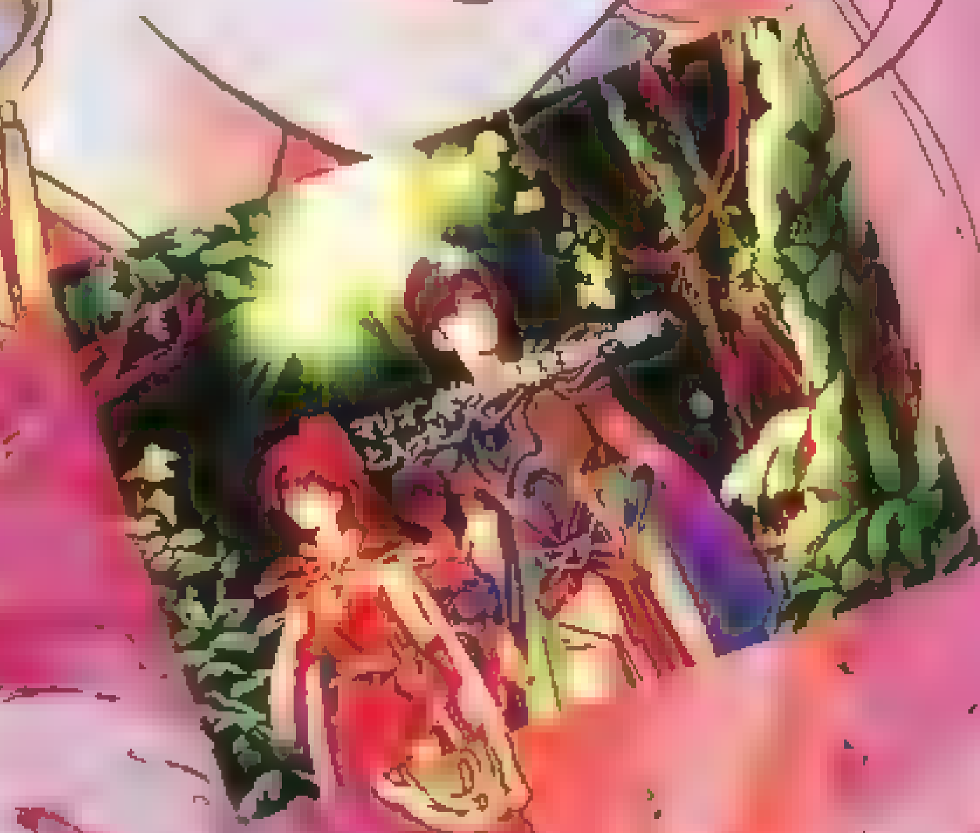


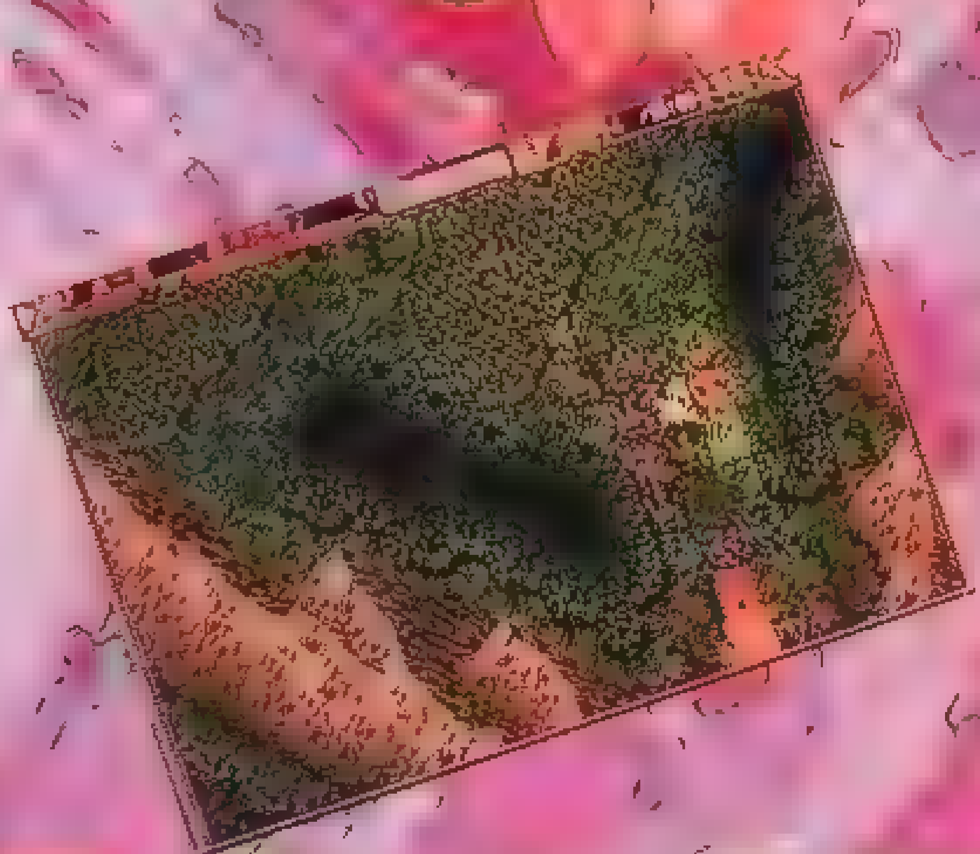
復仇的 SLG【戰略模擬】

如果你是電玩高手

一定不能錯過高難度挑戰！

DEAD FORCE









風雅システム授權代理

台北縣新店市民權路 42 巷 59 弄 3 號 3 樓

TEL：886-2-9184877　FAX：886-2-9187334



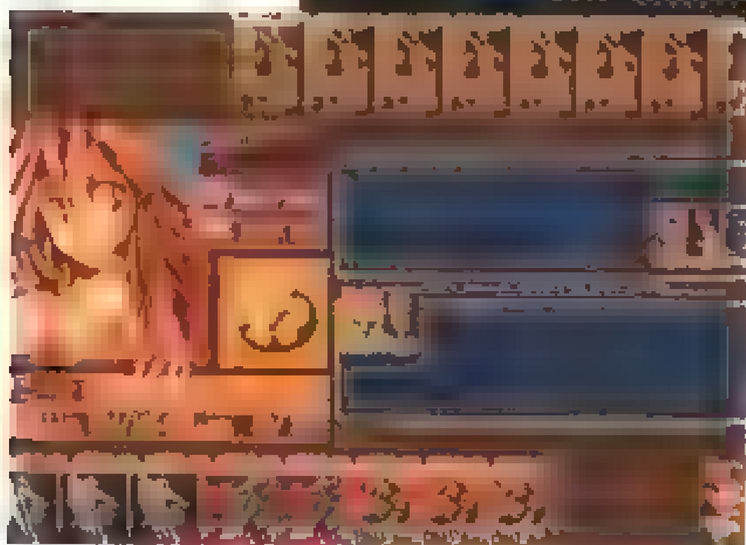


超級撲克牌遊戲出現！









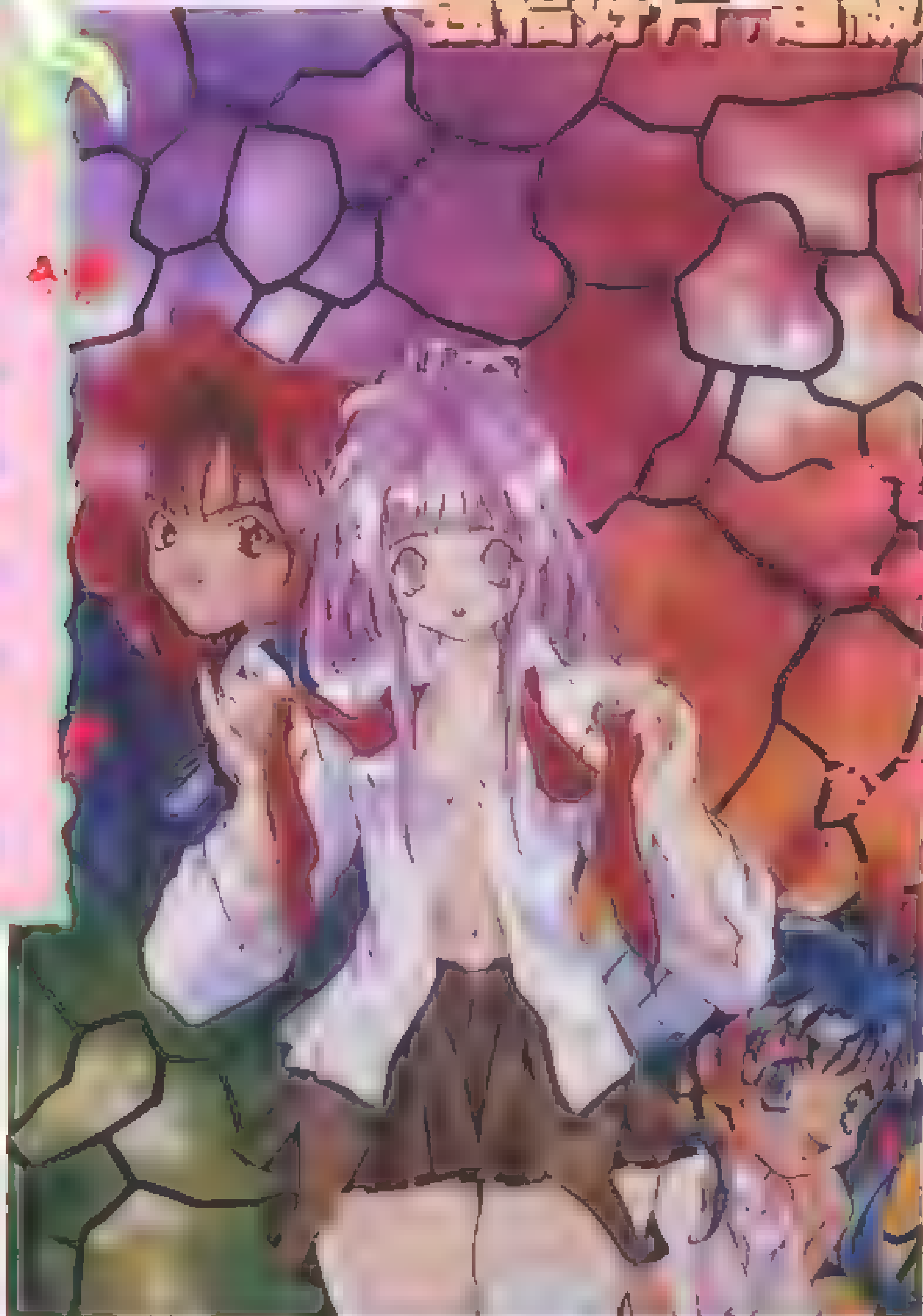


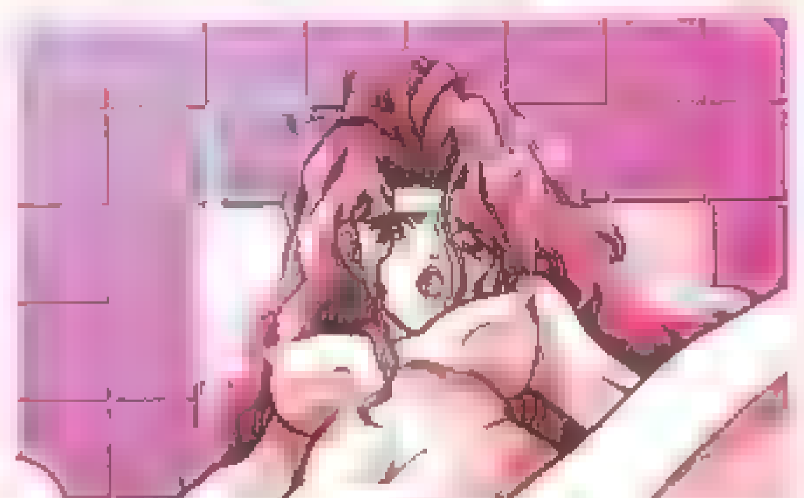


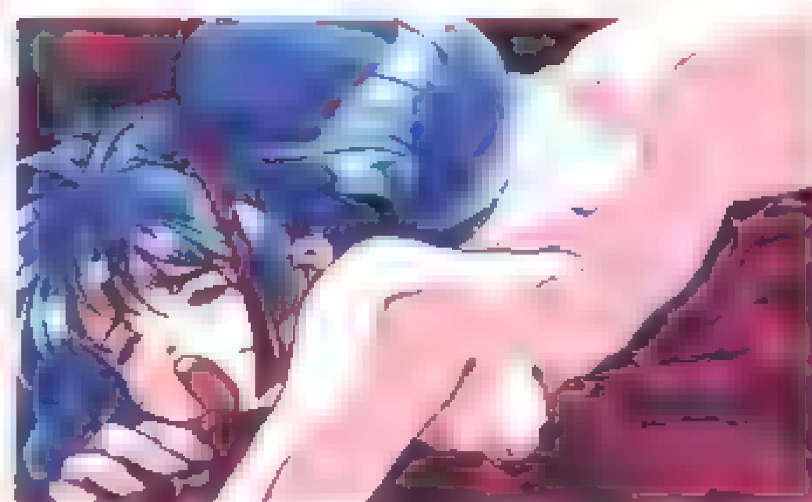
強檔好片•超級推出

12月強力出擊

AVG 遊戲









JAST

授權代理

日本一上市，就備受爭議的H-GAME！

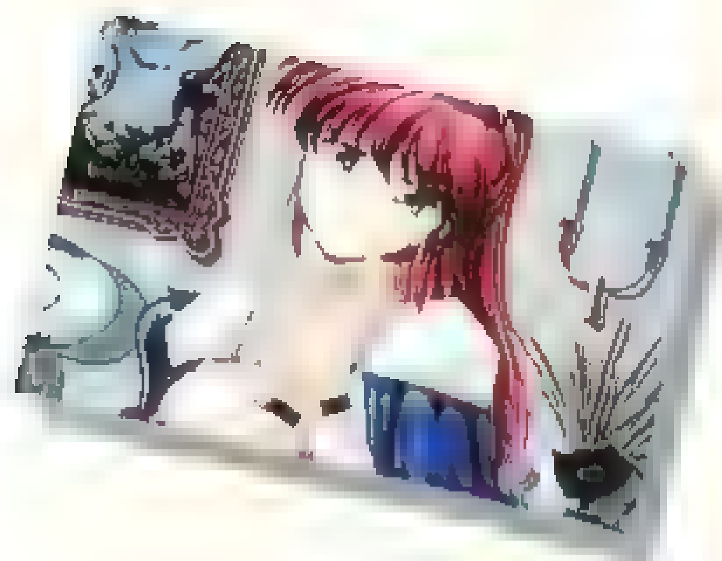
天堂鳥資訊有限公司
TAN TON NERW INFORMATION CO., LTD.
台北縣新店市民權路 42 巷 59 弄 3 號 3F
TEL:886-2-9184877 FAX:886-2-9187334

徵求遊戲工作室
請電〔02〕918-4877 吳副理

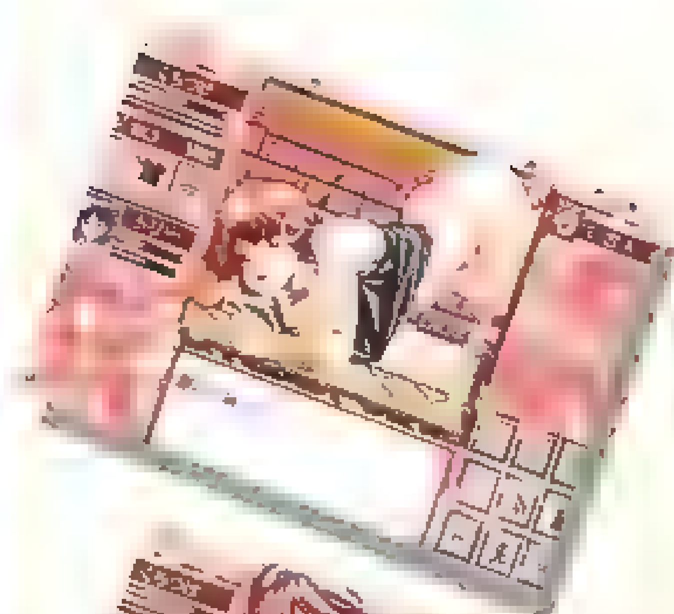


甫一上市
市場熱烈銷售
感謝大家支持！















DISCOVERY 授權代理



天堂鳥公司
熱力推薦！



天堂鳥資訊有限公司
TAN TON NERW INFORMATION CO., LTD.

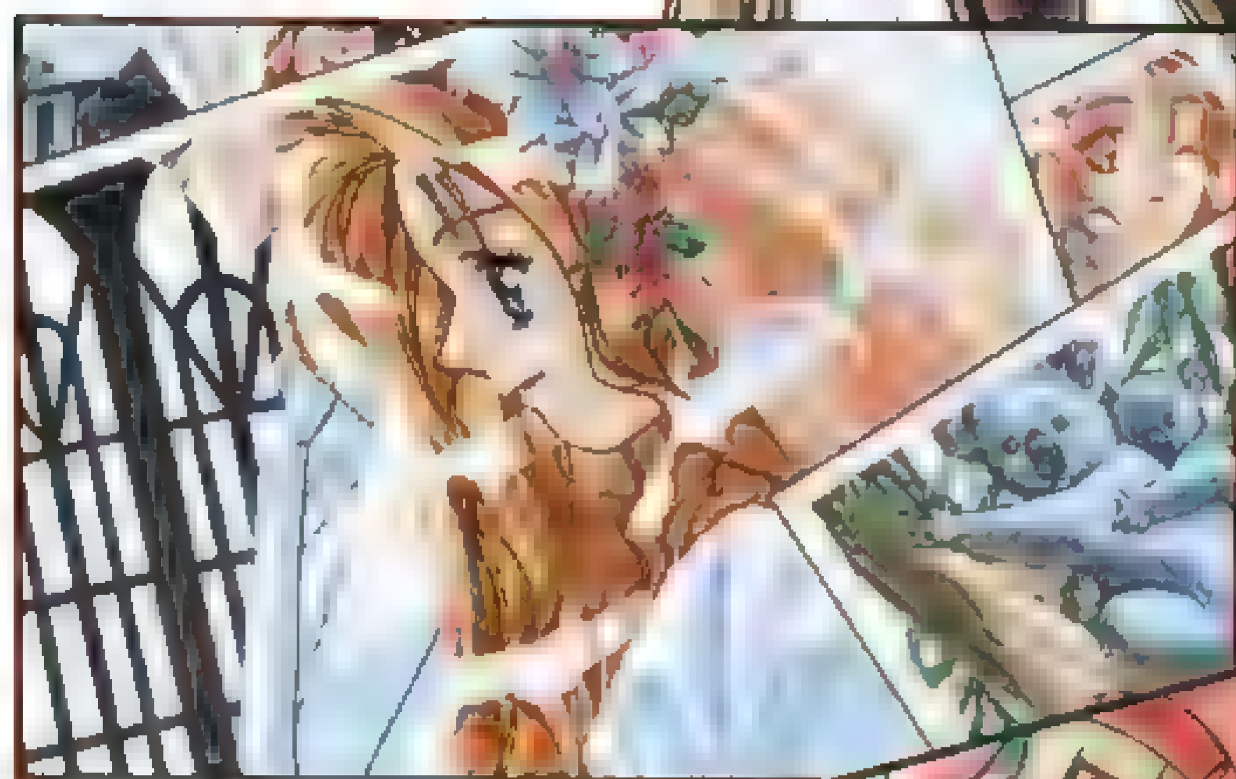
特報
完全中文版

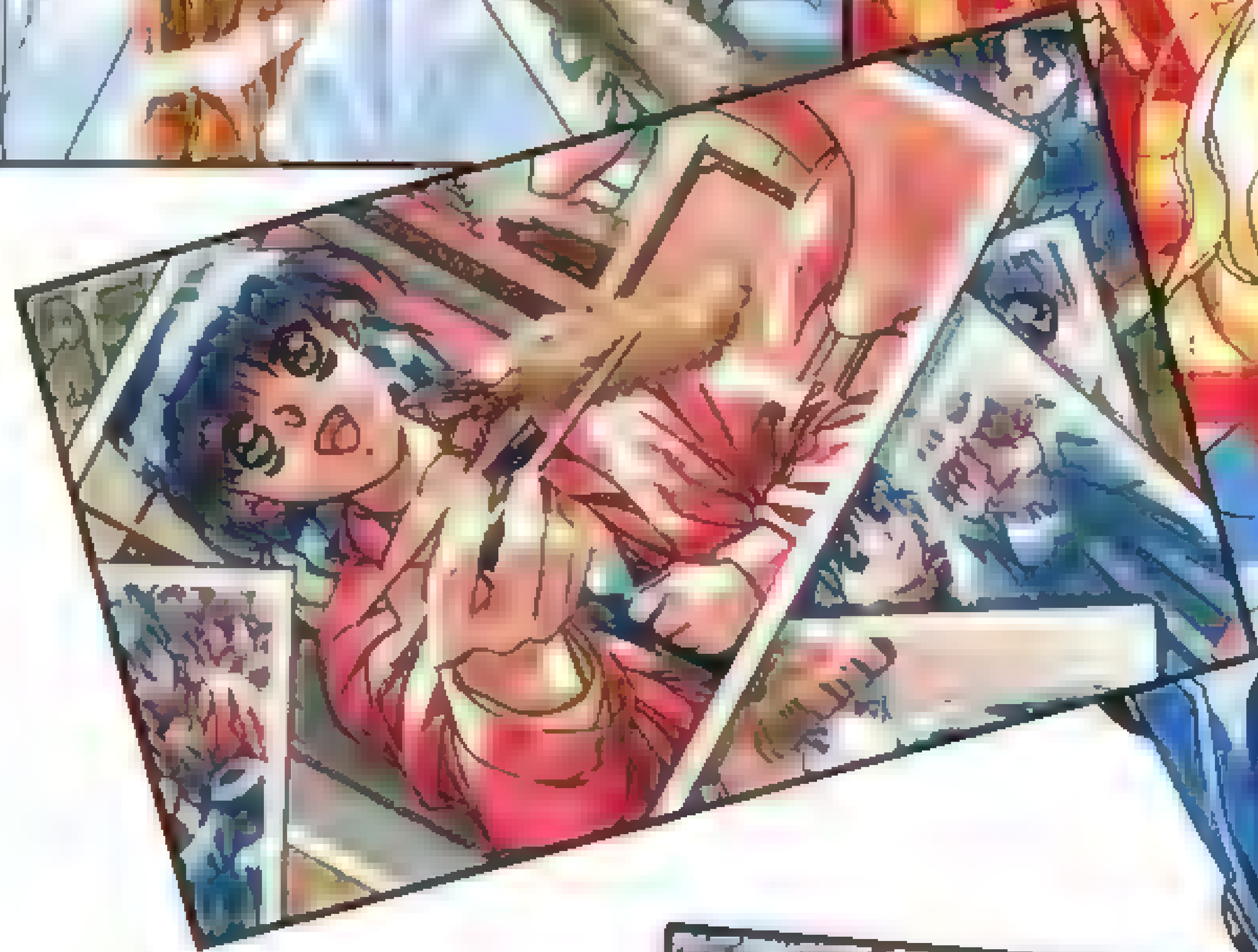
超級玩家期待的

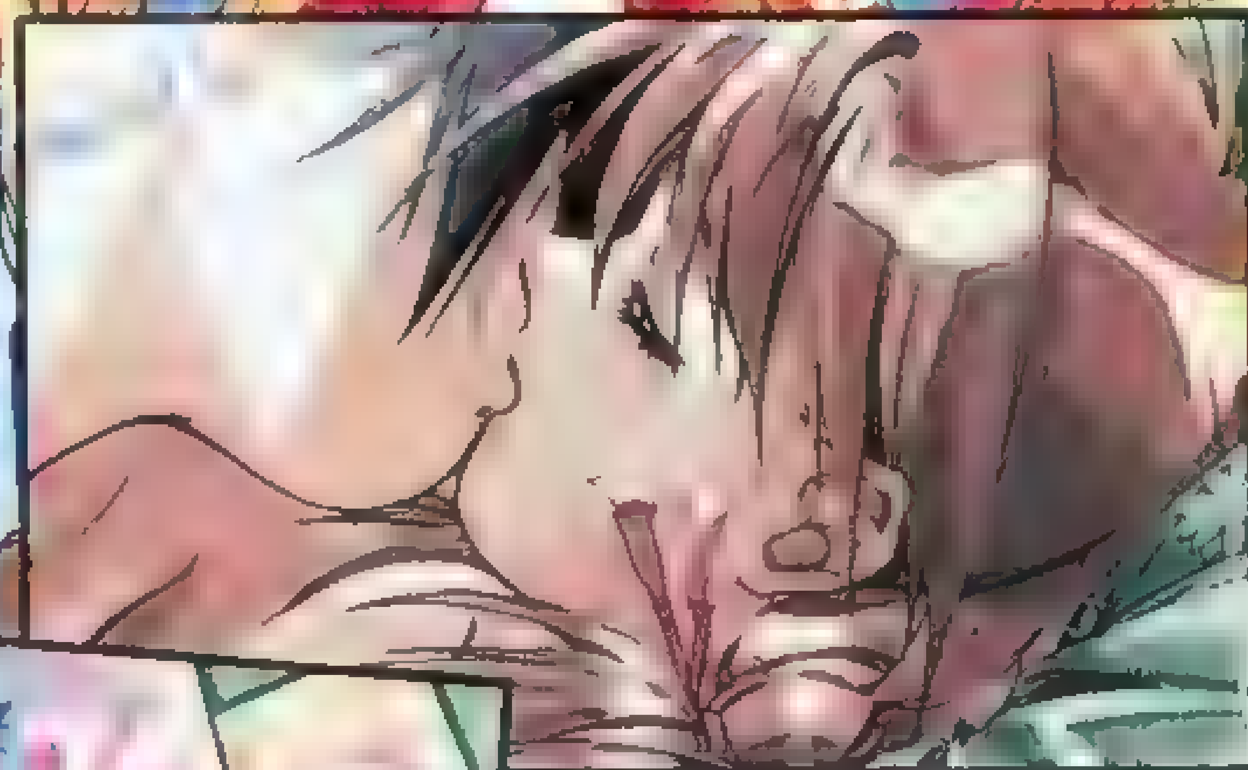
珍藏版

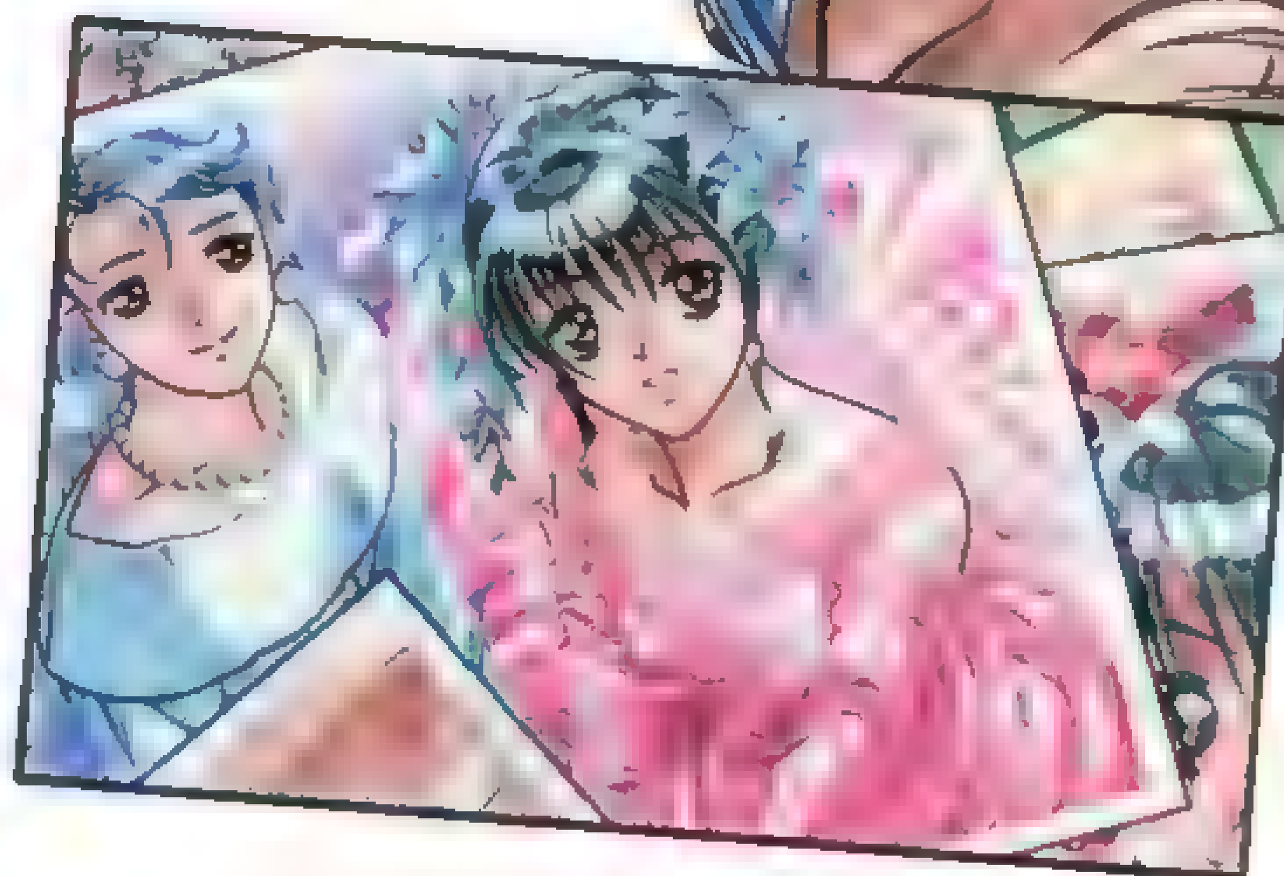
限量發行

請速向門市預約!!









珍藏版

贈
* 立體MENUAL 畫冊
* 同級生音樂CD
* 精美海報
* 珍藏日記本+年曆

限

本公司已申請商標註冊

請勿盜版

歡樂盒 GAME BOX

17F,NO.345-1,CHUNG HO RD
YUNG HO,TAIPEI.TAIWAN R.O.C
永和市中和路345-1號17樓
TEL:(02)2316454
FAX:(02)2316424

· 誠徵全省經銷商 ·

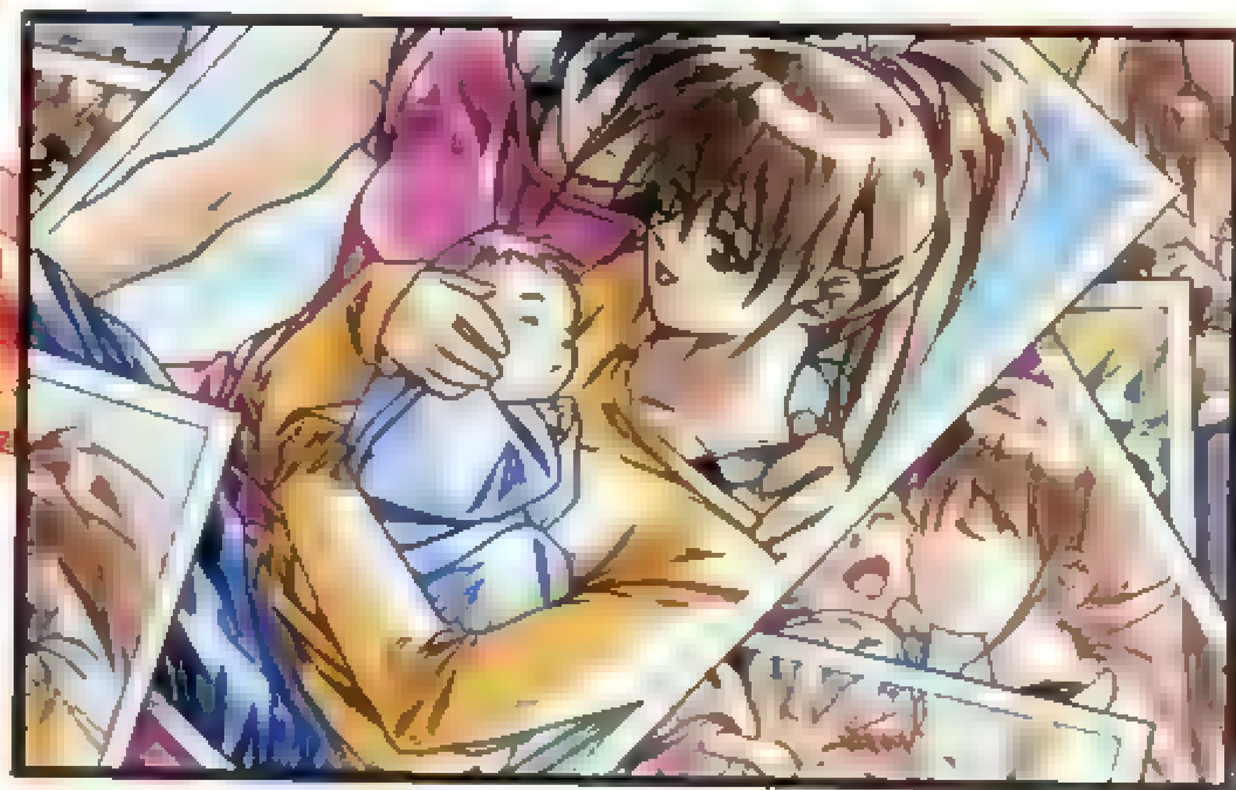
追級遊戲終於出現了!!

只有玩過同級生2！

才知道真正98遊戲的經典名作

只有玩過同級生2！

才能找回您青少年時代的遺憾



您的最佳女主角是……？

敬請密切注意票選活動日期!!



同級生 2

歡樂盒 GAME BOX

17F,NO.345-1,CHUNG HO RD
YUNG HO,TAIPEI.TAIWAN R.O.C
永和市中和路345-1號17樓
TEL:(02)2316454
FAX:(02)2316424

・誠徵全省經銷商・


屠龍戰記
400年之後，出現了4名為
爭取和平與自由起而反抗的
他們所嚮往的和平世界是否
實現．．．？
動作與角色扮演的完美結合
呈現給您全新型態的屠龍戰記

龍騎士Ⅳ

期待已久

龍騎士Ⅳ延續Ⅲ代的劇情,而這次玩家所扮演的角色是Ⅲ代中男女主角的兒子

更龐大的世界,更感人的情節,更豪華眩麗的畫面(更漂亮的美少女哦!)

徵 程式.美工.企劃 有經驗者佳

遊戲操作介面簡易,具自動模式戰鬥,玩家可選擇自動模式或自己操作模式,使得SLG玩家更容易進入狀況

本公司已申請商標註冊

請勿盜版

限 禁止販售未成年者 十八歲以下嚴禁購買

歡樂盒 GAME BOX

17F,NO.345-1,CHUNG HO RD
YUNG HO,TAIPEI.TAIWAN R.O.C
永和市中和路345-1號17樓
TEL:(02)2316454
FAX:(02)2316424

·誠徵全省經銷商·